Numero 3 - Anno 2 - Febbraio 1996 - L.18.000
INTERNET
Oggi
Directory
LA PRIMA GRANDE GUIDA AI SITI INTERNET
600 SITI WWW SELEZIONATI, VISITATI E RECENSITI PER VOI
GOODYEAR
#1 in TIRES
IN EDICOLA
L'ESPRIT DE COMPETITION
General Information
Tire Library
Fitment Guide
Dealer Locator
Customer Feedback
- AFFARI E COMMERCIO
- ARTE E LETTERATURA
- ECONOMIA E LEGGI
- NEWS ED EVENTI
- SCIENZA E SALUTE
- AMBIENTE E NATURA
- COMPUTER
- SCUOLA ED EDUCAZIONE
- GIRARE IL MONDO
- SOCIETÀ E CULTURA
Boy

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

E' NATA QUEEN On Line
IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET
SCOPRICI AL SITO HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

VENDITA PER CORRISPONDENZA

per ORDINI e INFORMAZIONI telefona subito 011-3090202 (r.a.)

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
AAH REAL MONSTER	99.900	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	149.900	(E)
AERO THE ACROBAT	59.900	(E)
AERO THE ACROBAT 2	79.900	(E)
ALADDIN	99.900	(E)
ALIEN SOLDIER	99.900	(E)
ANIMANIACS	95.900	(E)
ART OF FIGHTING	89.900	(E)
ASTERIX	65.900	(E)
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	119.900	(E)
ATTACK CHOPPER	59.900	(E)
BASS MASTER CLASSIC	119.900	(U)
BATMAN & ROBIN	119.900	(E)
BATMAN FOREVER	109.900	(E)
BATMAN RETURNS	69.900	(E)
BERENSTEIN BEARS	49.900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49.900	(E)
BLOODSHOT	69.900	(E)
BOOGERMAN	79.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.900	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.900	(E)
CANNON FODDER	49.900	(E)
CAPITAN AMERICA	59.900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	49.900	(E)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CLAY FIGHTER	59.900	(E)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.900	(E)
COLLEGE FOOTBALL USA 96	129.900	(E)
COMIX ZONE	119.900	(E)
COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD	129.900	(E)
CORPORATION	49.900	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.900	(E)
CRUSADER	139.900	(U)
DAFFY DUCK	109.900	(E)
DEMOLITION MAN	109.900	(E)
DESERT DEMOLITION - ROAD RUNNER	119.900	(E)
DESERT STRIKE	59.900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DJ BOY	39.900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	119.900	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.900	(E)
DRAGON	59.900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.900	(E)
DYNAMITE HEADDY	59.900	(E)
EARTH WORM JIM	119.900	(E)
EARTH WORM JIM 2	139.900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	59.900	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119.900	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.900	(U)
ESWAT	59.900	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	69.900	(E)
EXO SQUAD	119.900	(U)
FATAL FURY 2	69.900	(J)
FEVER PITCH	69.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95	69.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	109.900	(E)
FLASHBACK	119.900	(E)
FLINK	99.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89.900	(E)
FOREMAN FOR REAL	129.900	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109.900	(E)
FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE -	69.900	(U)
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	99.900	(E)
GENERATION LOST	59.900	(E)
GHOUL PATROL	59.900	(E)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	59.900	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49.900	(E)
HARDBALL 94	49.900	(E)
I PUFFI	89.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	59.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49.900	(E)
ISHIDO	29.900	(E)
IZZY'S QUEST	119.900	(E)
JEWEL MASTER	39.900	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89.900	(E)
JOHN MADDEN 95	79.900	(E)
JOHN MADDEN 96	119.900	(E)
JUDGE DREDD	129.900	(E)
JUNGLE BOOK	59.900	(E)
JURASSIC PARK 2	69.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	89.900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.900	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	49.900	(E)
LEMMINGS II - THE TRIBES -	59.900	(E)
LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT.	99.900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	109.900	(E)
LIGHT CRUSADER	139.900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.900	(E)
MARSUPILAMI	119.900	(E)
MEGA BOMBERMAN	79.900	(E)
MEGA MAN - THE WILY WARS -	129.900	(E)
MEGA SWIV	59.900	(E)
MEGADRIVE JOYPAD 6 TASTI	29.900	(E)
MEGADRIVE JOYSTICK ARCADE POWER	89.900	(E)
MEGAGAMES 1	49.900	(E)
MEGAGAMES 2	49.900	(E)
MEGAGAMES 3	49.900	(E)
MEGALOMANIA	59.900	(E)
MICKEY MANIA	59.900	(E)
MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96	109.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	89.900	(U)
MORTAL KOMBAT 3	119.900	(E)
MR NUTZ	59.900	(E)
MRS PACMAN	69.900	(E)
NBA ACTION 95	129.900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	79.900	(E)
NBA LIVE 96	119.900	(E)
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	TEL	
NFL QUARTERBACK CLUB 96	99.900	(E)
NHL HOCKEY 96	119.900	(E)
NORMY'S BEACH BABE	89.900	(E)
OTTIFANT	49.900	(E)
PAC PANIC	59.900	(E)
PAGEMASTER	69.900	(E)
PAPERBOY 2	49.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	89.900	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	119.900	(E)
PHANTASY STAR IV	165.900	(U)
PHANTOM 2040	79.900	(E)
PIRATES OF DARK WATER	59.900	(E)
PITFALL	79.900	(E)
POWER RANGERS	99.900	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	109.900	(E)
POWERDRIVE	69.900	(E)
PREMIER MANAGER	109.900	(E)
PRIMAL RAGE	129.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69.900	(E)
PROBOTECTOR	39.900	(E)
PSYCHO PINBALL	89.900	(E)
PUGGSY	49.900	(E)
PUTTY SQUAD	129.900	(E)
RADICAL REX	109.900	(E)
RED ZONE	119.900	(E)
REVOLUTION X	TEL	
RISE OF THE ROBOTS	49.900	(E)
RISTAR	99.900	(E)
ROAD RASH 3	79.900	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	49.900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49.900	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	69.900	(E)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	79.900	(E)
SAMURAI SHODOWN	129.900	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	59.900	(E)
SCOOBY-DOO	119.900	(U)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	119.900	(E)
SHAQ-FU	49.900	(E)
SHINING FORCE II	125.900	(E)
SHINOBI III	89.900	(E)
SKELETON KREW	99.900	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SOLEIL - RAGNACENTY -	119.900	(E)
SONIC 2	39.900	(E)
SONIC 3	95.900	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES -	79.900	(E)
SONIC COMPILATION	59.900	(E)
SONIC SPINBALL	69.900	(E)
SPACE HARRIER	49.900	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	99.900	(E)
SPEEDBALL 2	59.900	(E)
SPEEDY GONZALES	119.900	(E)
SPIROU	89.900	(E)
SPORTS COMPILATION	109.900	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.900	(U)
STARGATE	59.900	(E)
STREET OF RAGE 3	119.900	(E)
STREET RACER	109.900	(E)
STRIKER	109.900	(E)
SUB TERRANIA	59.900	(E)
SUPER SKIDMARKS	119.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	119.900	(E)
SYNDICATE	69.900	(E)
TALMIT'S ADVENTURES	49.900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79.900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139.900	(U)
TERMINATOR	49.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE LION KING	79.900	(E)
THE LOST VIKINGS	89.900	(E)
THE OOZE	79.900	(E)
THE PUNISHER	59.900	(E)
THE STORY OF THOR	139.900	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	119.900	(E)
TINY TOONS	79.900	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	79.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.900	(E)
TOTAL FOOTBALL	99.900	(E)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	89.900	(E)
TRUE LIES	69.900	(E)
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST -	79.900	(E)
TURTLES -TOURNAMENT FIGHTERS-	129.900	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.900	(E)
URBAN STRIKE	79.900	(E)
VECTOR MAN	109.900	(E)
VIEW POINT	99.900	(U)
VIRTUA RACING	99.900	(E)
VR TROOPERS	109.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109.900	(E)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WINTER SUMMER CHALLENGE	49.900	(E)
WIZ'N'LIZ	49.900	(E)
WORLD CLASS SOCCER	39.900	(E)
WORLD CUP USA 94	39.900	(E)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.900	(U)
WORMS	119.900	(E)
WWF RAW	119.900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	119.900	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	109.900	(E)
XENON II	49.900	(E)
YOGI BEAR	89.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.900	(U)
ZERO KAMIKAZE	89.900	(E)
ZERO TOLLERANCE	89.900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49.900	(E)
ZOOP	79.900	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA GAME GEAR

Titolo	Prezzo
ARENA	79.900
ASTERIX -SECRET MISSION- + T-SHIRT	69.900
BATMAN & ROBIN	79.900
BATMAN FOREVER	79.900
BATMAN RETURNS	49.900
BUST A MOVE	69.900
DRAGON	59.900
EARTH WORM JIM	79.900
FATAL FURY SPECIAL	59.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	79.900
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	69.900
JUDGE DREDD	79.900
JUNGLE STRIKE	79.900
KAWASAKI SUPERBIKE	89.900
MICKEY MOUSE 2 - LAND OF ILLUSION	49.900
MICKEY MOUSE 3 -LEGEND OF ILLUSION-	69.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.900
MORTAL KOMBAT 2	79.900
MORTAL KOMBAT 3	79.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59.900
PHANTOM 2040	79.900
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	69.900
PRIMAL RAGE	79.900
RISTAR	49.900
SONIC 2 IN 1	79.900
SONIC 3	59.900
SONIC DRIFT 2	79.900
SONIC LABYRINTH	69.900
SONIC TRIPLE TROUBLE	49.900
SPEEDY GONZALES	79.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.900
STARGATE	69.900
STREET OF RAGE	39.900
STRIKER	69.900
SUPER MONACO GP	49.900
SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	79.900
TAIL'S ADVENTURES	79.900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79.900
VR TROOPERS	69.900
WWF RAW	49.900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79.900
ZOOP	79.900

THE TOP GAMES

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !
Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...
QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

L. 109.900 · L. 119.900 · L. 79.900 · L. 99.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

MC

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
☐		
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

MEGA CONSOLE

N. 24 Marzo 1996

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci.
Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale:
Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) - Fax. 02/66011969
Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:
Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI) - Tel. 02/66528240 Fax 02/66528222

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arrretrato: L. 12.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/72 e successive modificazioni e integrazioni.

TRUCCHI E CONSIGLI VARI

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutte le gentili lettrici e i cortesi lettori come fare per avere informazioni di qualsiasi tipo (o quasi) da parte della munifica redazione di **MEGA Console**. Se desiderate avere delucidazioni, chiarimenti o precisazioni sulle uscite di giochi, console, periferiche e simili, potete telefonare al numero 02/66528240 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega-CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, e non per cattiveria nostra, ma perché Fabio (che risponde al telefono) è presente in redazione SOLO ED ESCLUSIVAMENTE nei giorni e negli orari sopracitati. Quindi evitate di chiamare il martedì pomeriggio per sapere quando uscirà **Virtua Striker** per Saturn perché tanto non vi rispondiamo... Gné gné gné...

GRASSE

Ahahahahahahahah... No, questa è veramente troppo... Ragazzi, la sapete l'ultima? L'**Ultra 64** (o **Nintendo 64** o come cavolo volete chiamarlo voi) uscirà a luglio! Ebbene sì, cari pischelli, l'uscita giapponese è stata posticipata di qualche mese e quella americana è stata posticipata a settembre. All'interno di **Sega News** trovate la reazione dei dirigenti della Sega a questa mossa geniale... Abbiamo provato a contattare anche i responsabili Sony, ma dall'altra parte della cornetta si senti-

RUBRICHE

GAME GEAR

MEGADRIVE

32X

SATURN

RISATE

vano solo risate fragorose… In effetti come ci diverte la Nintendo negli ultimi mesi, non ci diverte nessuno. Prima il **Virtual Boy**, poi questa… Se questa notizia non vi bastasse sappiate che la Squaresoft (che finora produceva titoli esclusivamente per la grande "N") ha deciso di concentrarsi su Saturn e PS-X per il futuro, tralasciando definitivamente l'Ultra 64 (sempre ammesso che esca…). Vabbé, vorrà dire che se avete ancora qualche amico "nintendiano" fra qualche mese lo farete giocare a **Fighting Vipers** e **Virtua Sonic** e poi ci scriverete la sua reazione… Ahahahahaha, ma questi non ci stanno proprio dentro…

CLERKS

Con il termine "videogiocatore-nerd" o "geek", come si usa dire oggi, intendiamo riferirci alla figura del triste e spaesato invertebrato che affolla i negozi di videogiochi all'affannosa ricerca di titoli inesistenti, o disponibili solo in edizione limitata, o che non usciranno mai per motivi che trascendono l'umana comprensione. Il soggetto in questione finge di interessarsi agli ultimi arrivi, diligentemente allineati sugli scaffali luccicanti, tentando nel contempo di mascherare un imbarazzo esistenziale che rischia di annichilirlo. Il videogiocatore-perdente generalmente viaggia in coppia, con un compare che lo sostiene nei momenti più difficili, quali l'interrogazione del negoziante balordo, implacabile e sprezzante. La maggior parte delle volte finisce per rivolgersi alla sagoma di Sonic, convinto che si tratti di un commesso un po' rigido. Alla domanda del videogiocatore-perdente - prevedibilmente idiota - il negoziante-balordo replica in modo lapidario, suscitando l'ilarità volgare dalla sua corte (un fottio di perditempo che, come nel *Bar Sport* di benniana memoria, vivono solo per commentare l'attuale situazione videoludica, sparlare della Capcom - *"Street Fighter Alpha mi ha un po' deluso"*, *"Vuoi mettere con X-Men?"* - e delirare di nuove, mirabolanti console previste per il settembre del 2010, l'anno del contatto). Uno studio accurato sul videogiocatore-nerd svolto dall'Università di Dresda su un campione di ottocentosessanta esemplari, ha permesso di individuare i quesiti esistenziali classici che il tapino rivolge a mastro-negoziante:

a) *"Avreste mica quel gioco in cui c'è l'astronavina che spara e distrugge i missili e i robot con fumi e raggi laser?"*

b) *"Senta, lo so che Sega Rally costa centotrentanove mila lire, ma io ne ho ventisei. Mi farebbe un piccolo sconto?"*

d) *"Vorrei il Capcom della Street Fighter 2."*

e) *"Mi sa che il CD di Virtua Cop che ho comprato qui ieri è difettoso, visto che non riesco a farlo girare sul mio Mega CD. Me lo cambiereste con Panzer Dragoon?"*

f) *"Come sarebbe a dire che Atic Atac per Spectrum non è più disponibile?"*

g) *"Avete Virtua Fighter 2?"* (quando gli scaffali strabordano di confezioni di Virtua Fighter 2, i poster sono ovunque, persino sul soffitto, la vetrina è stipata di copie del gioco, su tutti i monitor stanno combattendo i lottatori poligonali di Suzuki e il negoziante balordo è agghindato come Kage-Maru).

h) *"Sto cercando quel gioco che sul numero diciotto anno due pagina trentatré di Mega Console Biomassa ha definito "galattico"."* Alla richiesta di visione dell'articolo da parte del negoziante scazzato, il videogiocatore-nerd estrae la caricatura di Biomassa ritagliato da una rivista ormai defunta, incellophanato a mò di santino, e comincia a balbettare frasi sconnesse. Il suo patetico show viene generalmente interrotto da un colpo di Virtua Gun in piena fronte.

Vi riconoscete? Siete anche voi dei videogiocatori-nerd? Suvvia, c'è un po' di tristezza in tutti noi. Tiratela fuori. Confessatevi, qui, su Mega Mail. Poi vi sentirete meglio. Garantito. Ed ora un piccolo stacco pubblicitario.

Matteo "Randal" Bittanti

POESIA VIDEOLUDICA

SONO IL GIOCO DELLA CIBERNETICA

Intervento di EDOARDO SANGUINETI (da L'Espresso del 28 gennaio 1996)

Osservo i miei figli e mi stupisco: per la naturalezza, la prontezza, la perizia con cui utilizzano i videogiochi, mentre l'adulto, oltre ad essere inizialmente o assolutamente allergico, resta comunque meno abile. Ma, stupore a parte, la spiegazione è ovvia: mutano le generazioni ed emergono qualità diverse. Nuove per gli adulti, naturali per chi viene al mondo in una società dove la tecnologia è preesistente, e per quello che ne sa il bambino, antica come il creato. Con altrettanta ovvietà si poteva prevedere che quest'epoca storica conservasse o riciclasse antichi modelli di gioco e insieme portasse in questo campo correzioni e innovazioni.

Il videogioco è il naturale contraccolpo con cui le possibilità tecniche vengono applicate alle attività ludiche: e, come ogni attività ludica che si rispetti, anche in questa resta implicita la disposizione di chi gioca a crescere, ad acquisire abilità che verranno poi applicate nella vita adulta. I videogiochi, insomma, sono il punto di passaggio e la palestra di formazione della società cibernetica, che esige le sue qualità, come tutte quelle che l'hanno preceduta. Solo che, invece di contadini e cacciatori, richiede individui capaci di prontezza. Tormentarsi per questo sarebbe come tormentarsi perché esiste il telefono.

Per i videogiochi ci si tormenta, come ci si tormenta per l'esposizione dei bambini alla televisione, come ci si tormentava un tempo per le passioni infantili verso i fumetti e il cinema. A me un bambino maniaco di videogiochi sembra avere meno patologie dei coetanei che giocano forsennatamente con bambole e soldatini, non più rispondenti alle necessità attuali. Si dice, infine, che i videogiochi isolano il bambino. Bene, esistono giochi che hanno interesse perché sviluppano socialità, e altri che hanno interesse perché sviluppano solitudine, e sono probabilmente più evoluti perché provano socializzazione ad un livello più alto, dal momento che l'acquisizione dell'abilità nel gioco stesso comporta il confronto con l'abilità altrui.

E poi, secondo questa logica, bisognerebbe allora sconsigliare ai bambini la lettura.

Cosa c'è di più asociale dell'uso moderno del libro?

Ho particolarmente apprezzato l'intervento del poeta Edoardo Sanguineti dedicato ai videogiochi pubblicato da un settimanale, l'Espresso, che, in passato ha ospitato i deliranti articoli di Luca Neri sui presunti effetti deleteri del nostro passatempo preferito. Mi ha piacevolmente sorpreso che, in una nazione drammaticamente tecnofobica come l'Italia, un intellettuale illuminato apparentemente estraneo al divertimento elettronico abbia spezzato una lancia a favore di un prodotto culturale che è stato bersaglio negli ultimi diciotto mesi di vere e proprie persecuzioni da parte dei mass media. Come a dire: solo un artista avvezzo a rime e metafore poteva cogliere il lirismo profondo di alcuni videogiochi... Dopotutto, entrambe le arti si esprimono attraverso immagini (metaforiche, in poesia, elettroniche nei videogiochi).

Mi auguro, a questo punto, che il pezzo di Sanguineti non resti isolato, ma che al contrario segni l'inizio di una matura revisione critica di un fenomeno - quello videoludico - che vanta ormai più di un quarto di secolo di storia e che interagisce a livello sempre più profondo con la dimensione sociale, artistica e persino filosofica. E poi mi sono rotto di fare l'avvocato difensore dei videogiochi. È anche vero che un mercato che in America fattura oltre sei miliardi di dollari l'anno non abbisogna di difesa e probabilmente se ne frega delle apologie cartacee di uno scribacchino italiota. Ripensandoci, anch'io me ne frego anche della revisione critica del fenomeno videoludico: datemi Super Mario 64 e Virtua Fighter 3 e chi si è visto, si è visto.

RAGAZZI... FUORI!

Intervento di Matteo "Lau Chan" Lodia (Cerignola FG)

Caro MBF,
ti vorrei ricordare che **Mega Mail** è una rubrica dove si discute di videogiochi e non di fesserie. Vedi **Mega Console** #22, le quattro pagine dedicata allo spazio epistolare vengono letteralmente sprecate da ragionamenti insensati, soltanto la missiva di Franco Calligaris si salva, ma si salva solamente perché tutto il resto era fuffa, fuffa che raggiunge altissimi livelli con la missiva di MadJab21 e nella tua incredibile risposta, ben due pagine sprecate! Forse il contenuto era troppo difficile da capire, forse sono ignorante, ma d'altronde sfido qualunque essere umano a capire i ragionamenti del duo MadJab 21 - MBF. Ma se ti è proprio difficile non pubblicare questo tipo di lettere, caro MBF, allora ti consiglio di creare un'apposita rubrica, magari intitolata *"Ragazzi Fuori"*. Non voglio rimproverarti, ma farti notare un errore che non vorrei più trovare nei prossimi numeri di **Mega Mail**. Ti prego MBF, rendi nota la mia opinione ai lettori di **Mega Console**. Ti ringrazio anticipatamente.

POLEMICA

SEGA PREZIOSI VERSUS GIOCHI SONY

Intervento di FILIPPO LUDENS (Torino)

Carissimi redattori,
vi scrivo perché siete persone serie, competenti, con cui è piacevole dialogare e scambiare opinioni: il vostro angolo epistolare è molto curato anche per il semplice fatto che si occupa solamente di videogiochi e non di aria fritta come accade con le riviste concorrenti. Ho recentemente acquistato un Saturn rimanendo piacevolmente colpito dalle potenzialità di questa console, anche se non ho potuto fare a meno di notare alcuni gravi errori per ciò che concerne la distribuzione, la pubblicità, fattori questi che stanno favorendo la concorrenza, in primo luogo la Sony. Quest'ultima, infatti, ha letteralmente invaso la penisola conquistando ogni singolo punto vendita di videogames, trasformandolo in un PlayStation Center in cui è possibile provare ogni gioco e vedere le ultime novità.
La pubblicità inoltre era massiva e divertente e ha monopolizzato i palinsesti televisivi. Non a caso è stata realizzata dalla stessa agenzia che ha prodotto i mitici spot Nike. E il Saturn? Contrariamente alla Sony che si occupa personalmente della distribuzione dei propri prodotti, in Italia la gestione delle macchine Sega è affidata alla Giochi Preziosi. Ora, con tutto il rispetto per quest'ultima, il paragone è veramente impietoso. Il mostro a 32-bit viene pubblicizzato tra un "cicciobello" e una bambola che dice *"mmm-mamma"* quando la accarezzi, o, peggio, fa la pipì. Sulle riviste specializzate non ho visto una, dico una, pagina di pubblicitaria della Giochi Preziosi, mentre il software della PlayStation occupa interi sedicesimi e quarte di copertina.
Alla luce di tutto questo è chiaro che un potenziale acquirente sia più attratto dalla macchina Sony indipendentemente dalle sue qualità.

Io ho scelto il Saturn per diversi motivi, primo tra tutti il fatto che posso giocare a casa mia i migliori coin-op della Sega... Se solo venissero pubblicizzati adeguatamente, immagino il successo del Saturn!
Un mega salutone

La Sony non è la Giochi Preziosi, siamo tutti d'accordo, e tuttavia non va dimenticato che il gruppo fondato da Enrico Preziosi è leader in Italia per ciò che concerne il settore distribuzione giocattoli e ha una quota di mercato del 25%. Tra l'altro, possiede il 70% del circuito televisivo Junior TV che non è certo il Sega Channel, ma ehi, è comunque un inizio. La Sega ha preferito affidarsi ad un distributore locale per la vendita dei suoi prodotti ufficiali e non si può certo biasimare la Giochi Preziosi se non può vantare risorse analoghe a quelle di Sony Italia. Non va inoltre dimenticato che durante il periodo natalizio, Giochi Preziosi ha mandato in onda sulle principali emittenti nazionali una campagna pubblicitaria dedicata a Saturn, sicuramente lontana anni luce da quella Sony dal punto di vista estetico, ma probabilmente altrettanto efficace sul piano comunicativo. Inoltre, il fatto che il mercato ufficiale dei prodotti Sega non sia aggiornato quanto quello parallelo, a mio avviso non costituisce un limite, ma uno stimolo. Che vi piaccia, o meno, la Giochi Preziosi continuerà a vendere e a pubblicizzare Saturn tra una Tanya, un Power Ranger e il buon vecchio Meccano. Quella di Sony non è stata una discesa in campo, quanto piuttosto un'invasione vera e propria. Ogni singolo momento del progetto PlayStation (produzione, distribuzione, marketing, rapporto con i mezzi di informazione specializzata) è stato pianificato fino all'inverosimile. D'altronde, era stata proprio la Sega nei primi anni '90 a elaborare una strategia aggressiva sia dal punto di vista della distribuzione (parlo degli USA), sia da quello della comunicazione (vedi USA, ma soprattutto Inghilterra: la strategia pseudo-terroristica della prima Sega, oggi è stata estremizzata dalla Virgin, le cui pubblicità sono addirittura più provocatorie delle fotografie del sommo Toscani). Tuttavia, aldilà della pervasività di Sony in Italia, resta la qualità dei prodotti Sega per Saturn, di cui Mega Console è rimasto praticamente unico testimone. L'idea è quella di resistere, fare passa-parola, boicottare sondaggi e interviste, rifiutare il lavaggio del cervello di chi vuole il Saturn morto ed esigere una sana contro-informazione. AGES lives...

HA FINITO SEGA RALLY

"HO FINITO SEGA RALLY"

intervento di FABIO SILVESTRI

Cara redazione di **Mega Console**,
mi chiamo Fabio Silvestri, ho tredici anni e per Natale ho ricevuto un fiammante Saturn. Vi scrivo per comunicarvi che ho finito **Sega Rally**. Dopo aver giocato il 29/12 per circa sei o sette ore non consecutive sono arrivato al quadro extra. Il paesaggio di quest'ultimo è autunnale con gli alberi di colore verde, giallo e arancione. La strada di colore marrone/grigio scuro e le frecce che indicano le curve sono quasi tutte di colore giallo. Alla fine si vede la macchina su una pedana e i due piloti che festeggiano, quindi un replay della gara con tanto di nomi dei programmatori. Vi prego, comunicatelo all'AM3. Non sto scherzando.

Ho telefonato ieri a Nakamura dell'AM3, ma non c'era. Tranquillo: ho lasciato un messaggio in segreteria. Immagino la sua meraviglia quando sentirà che hai terminato Sega Rally. Magari ti contatterà direttamente per una consulenza, chi lo sa, certe cose cominciano così...

UN PO' DI SANO POPULISMO

SCIACQUARSI LA PANZA AI CARAIBI

intervento di SHAOLIN TBK CREW

Yeah! Reda di **Mega Console**, sono un fratello che vi scrive per dire la sua sull'attuale situazione. Ma è vero che c'è gente che si ingrassa sciacquandosi la pancia ai Caraibi con i soldi di noi videogiocatori costretti a non mangiare per una settimana quando vogliamo comprare un giochillo?
Porca pupazza, è possibile che per una cosina di cinque centimetri per due dobbiamo sudare per un mese, mentre quei fetenti se la godono allegramente?!? Insomma, se non abbassano il prezzo delle cartucce, faccio un macello.
Pace,

Hai voluto la bicicletta? Ora pedala, cocco...

CHE FINE HANNO FATTO?

LA CRISI DEI PUZZLE GAME

intervento di MARCO DE LIVIO (Roma)

Caro Matteo,
seguo Mega Console in quanto possessore di Saturn con tanto di Arcade Racer. Fino ad oggi ho acquistato quattro titoli, **Sega Rally, Virtua Fighter 2, X-Men** e **Virtua Cop** e tutti i giorni devo ospitare almeno sei miei amici che, pur avendo acquistato PlayStation, quando vogliono giocare "sul serio" vengono a casa mia. La ragione per cui ti scrivo è che vorrei sapere che fine hanno fatto i puzzle game. Sul serio, secondo me ormai sono praticamente estinti. L'ultimo titolo che ho giocato è stato **Mean Bean Machine** per Megadrive, ma ora che l'ho sosti-

tuito con un Saturn, mi ritrovo nudo. Come mai nessuno produce più puzzle game?

Se qualcuno di voi è riuscito a trovare l'alba dentro l'imbrunire, per favore, ce lo comunichi. La redazione di Mega Console è stata allevata con il latte di una capra e del pane di frumento e oggi incontra qualche difficoltà a sfamarsi in modo adeguato, viste le sofisticazioni del (super)mercato videoludico. Troppi coloranti, troppi conservanti: torniamo alle cose buone di una volta. Vogliamo videogiochi freschi, alla facciazza (rubiconda) di Giovanni Rana. L'offerta elettronica di alcuni generi è paurosamente limitata. Caso paradigmatico è - guardacaso - quello dei puzzle game, un genere al quale si possono applicare tremilaseicentotre attributi, ma non certo "vario". E tuttavia, il genere non è estinto. Le software house continuano a produrre puzzle, caro Marco, il fatto è che nessuno se ne accorge perché alla fin della fiera ci si ritrova con prodotti che differiscono tra di loro in modo in maniera assai superficiale, finiscono tutti per essere *"divertissement"* di Tetris, un gioco che nel momento stesso in cui ha rivoluzionato il genere, lo ha condannato a eterna clonazione. Chiamatelo Baku Baku Animals, chiamatelo Puyo Puyo 2, resterete sempre con un clone del giochillo cosacco tra le manacce sudaticce. Anche l'ultimo della Data East, cita parecchio dal Bust A Move (aka Puzzle Bobble) della Taito, che a sua volta discendeva da Tetris. E l'incesto continua... Non so se ci avete mai fatto caso, ma aprendo la confezione dei cosiddetti nuovi puzzle game, le vostre narici non snifferanno quel piacevole aroma di nuovo e plasticoso a cui gli otaku hanno consacrato la loro esistenza. No, i puzzle odierni puzzano di "consumato", di "old", di "già giocato". Le case si limitano a clonare paradigmi più o meno consolidati senza cercare un briciolo di originalità perché la sperimentazione è sempre un rischio: è così per tutti i generi, ma nel caso dei puzzle, la situazione è più grigia dal momento che il paradigma consolidato da copiare "n" volte è uno solo... Meglio così, verrebbe però da dire, se i risultati sono scarsi come nel caso di Zoop, della Viacom... L'unico vero puzzle, oggi, è trovare un titolo "a rompicapo" innovativo, per usare la terminologia sovrastrutturale di una delle poche critiche videoludiche di sesso femminile che abbia conosciuto. In attesa di Pepperouchau's Puzzle e di Hi-Ten Bomberman per Saturn (che non sono veri puzzle, ma sembrano parecchio divertenti), schiaffa nel disc tray Baku Baku Animals e poi facci sapere. Con l'AM3 vai sempre sul sicuro...

MEGA COMMENTONE FINALE

I videogiochi educano alla violenza? Ryu e soci ottundono i pischelli? Ma tu guarda: qualche mese fa, John Lin, uno studente di economia e commercio dell'Università di Boston, ha ucciso a sangue freddo l'avvocato ingaggiato dalla moglie per la causa di divorzio e successivamente ferito in modo grave un poliziotto che tentava di stanarlo. Ormai circondato dalle forze dell'ordine, John si è ucciso sparandosi alla crapa. Secondo la pula, John Lin (da non confondere con il John Doe di *Seven*), era psichicamente labile, ma il bello viene solo ora: la sua schizofrenia sarebbe il risultato di una aberrante pratica videoludica: il massacro virtuale di *Virtua Cop*. Già, John adorava *Virtua Cop*. Viveva per *Virtua Cop*. E adesso è morto, per *Virtua Cop*, o almeno così vorrebbero farci credere. All'interno della sua macchina, la polizia ha trovato decine e decine di gettoni della sala giochi locale. James Fox, criminologo della polizia di Boston, ha sottolineato il pericolo della desensibilizzazione provocata dai videogiochi: *"Sparare alla gente può diventare pericolosamente simile a sparare a delle immagini su uno schermo"*. Detto in altri termini, la colpa è, ancora una volta di Yu Suzuki, il primo serial killer virtuale della storia (dimenticatevi di *Killer Machine*... Mai visto un film più squallido...).
Ma tu pensa: per accrescere il realismo di *Resident Evil* (aka *Biohazard*), i grafici della Capcom hanno digitalizzato le immagini di cadaveri, ottenendo zombies fotorealistici. Immortalità digitale. Romero non sei nessuno.

Cordiali saluti da un mondo insano,

Matteo Bittanti

< GLi SpeCIAListI!

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 **LUNEDI' MATTINA CHIUSO**

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA **RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI**

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE **TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI**

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

FANTASTICO!!!!
JOYSTICK COMPATIBILE
3DO-SATURN-PSX-PC + MEMORY CARD
SOLO L. 149.000
(4 JOYSTICK AL PREZZO DI 1 !!!)

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CONSEGNA IN 24H !!!

SOFTWARE SATURN USA

ALIEN TRILOGY	TEL.
CONGO:THE MOVIE	TEL.
DARK LEGEND	119.000
FIFA SOCCER '96	129.000
NBA ACTION '96	119.000
HI OCTANE	129.000
MORTAL KOMBAT 2	129.000
MYSTARIA	129.000
SIM CITY 2000	129.000
VIRTUA FIGHTER 2	129.000
PRIMAL RAGE	129.000
REVOLUTION X	129.000

OFFERTE SPECIALI !!!

ASTAL	89.000
BLAZING TORNADO WRESTLING	89.000
CHAOS CONTROL	99.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	89.000
FANTASTIC PINBALL	89.000
GRAND CHASER	89.000
MAGIC BEAST WARRIOR	89.000
PANZER DRAGON	89.000
RACE DRIVIN'	89.000
SHINING WISDOM	89.000
SHINOBI	89.000
STREET FIGHTER 2 THE MOVIE	89.000
SUIKOEMBU	89.000
TWINBEE DELUXE	89.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	89.000

NOVITA' GIAPPONESI

ALONE IN THE DARK 2	139.000
CREATURE SHOCK	139.000
DARK SAVIOUR	139.000
DEATH MASK	139.000
DRAGON FORCE	139.000
GRADIUS DELUXE	139.000
GUARDIAN HEROES	139.000
HORROR TOUR	139.000
KING OF FIGHTER '95	139.000
LEGEND OF THOR	TEL.
LEGEND OF ZORK	139.000
PANZER DRAGON 2	139.000
RISE OF THE ROBOTS 2	139.000
SEGA RALLY	139.000
STRAHL	109.000
STREET FIGHTER ALPHA	139.000
TOSHINDEN S	129.000
VAMPIRE HUNTER	139.000

RIVISTE VIDEOGIOCHI AMERICANE E GIAPPONESI

> SATURN

ACCESSORI SATURN

ADATTATORE USA-JAPAN-EURO	79.000
ANALOG MISSION STICK	159.000
CAVO LINK MULTIPLAYER	TEL.
INTERFACCIA 7 PLAYERS	79.000
INTERFACCIA SATURN SNES	69.000
JOYPAD ORIGINALE SEGA	69.000
MEMORY CARD	99.000
MODULATORE ANTENNA	49.000
MODULO VIDEO CD	TEL.
MOUSE	89.000
NAKI CONTROL PAD	59.000
VIRTUA STICK	139.000
VOLANTE DAYTONA	149.000

FINALMENTE DISPONIBILI I FILM ITALIANI SU CD!!!

FINALMENTE MICROMEDIA A MILANO!!!

VIENI A TROVARCI IN VIALE MONTENERO 12 ANG. VIA LATTUADA (MM3 PORTA ROMANA) E POTRAI TROVARE TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA A PREZZI FANTASTICI IN 200 MQ D'ESPOSIZIONE!!!

VALUTIAMO IL TUO USATO!!!

SATURN JAP 220V	799.000
SATURN USA	749.000
SATURN JAP 220V + 2 GIOCHI	849.000

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101064 (5 LINEE R.A.)
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

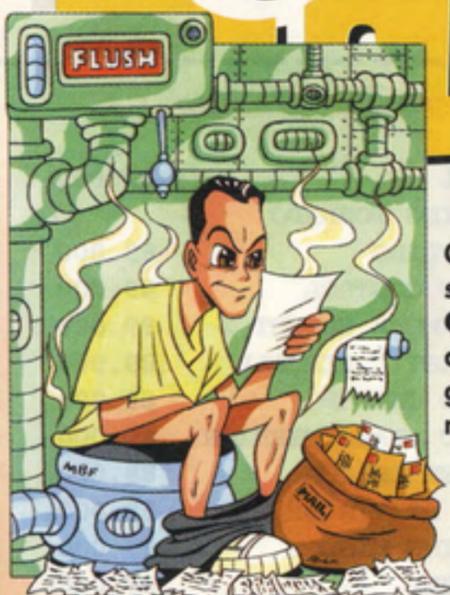
MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

Q&A

LA FINE DELLA STORIA

Sprintare, raga, questa è Mega Console, non Gamemania. Qui affrontiamo tematiche inerenti ai videogiochi, non ai problemi giovanili o alle sublimi produzioni dei Take That. Non me ne può importare di meno se vi sentite frustrati e repressi, cari i miei videoplayer brufolosi. In queste pagine, Sega è - e resta, sia chiaro - la regina dell'intrattenimento interattivo e non un movimento del ciccio (Centofanti *docet*). La "siga" è, da almeno un decennio, sinonimo di divertimento elettronico, ma - ridendo e scherzando - esiste da quasi mezzo secolo. Scatta il *flashback*, per non dire il *fade to black*. Immaginatevi la scena: primi anni cinquanta. Il mondo si era appena ripreso dalla Seconda Guerra Mondiale e c'era chi già si preparava alla Terza, collezionando una caterva e una gazzosa di bombette nucleari giusto per movimentare un po' la scena. In Italia ci si consolava con il neorealismo rosselliniano, ma un americanoide visionario emigrato in Japan già immaginava console capaci di abbagliare con il realismo delle simulazioni videoludiche. *Tokyo città aperta*. La cosa divertente è che allora i vg non esistevano neppure, c'erano solo tristi tg, per tacere delle emme vaganti. Ralph Baer muoveva i primi passi nell'elettronica e Nolan Bushnell giocava ancora a Ping e a Pong, praticamente a Ping Pong, e per giunta prendeva mazzate dall'odioso Forrest Gump. Ma dall'incontro scontro delle due culture - quella americana e quella nipponica - nacque la casa videoludica che ha segnato una generazione, la *bit generation*, i delusi dall'ipocrisia e dal "volemose-bene" di badessa Nintendo, di quel demente di Mario e dei suoi porcini velenosi. Erano i dannati anni dei Culture Club, dei Metallica e della house music europea. E oggi? Sonic è stato cannibalizzato dai Sonic Youth e Tails è diventato la mascotte di un gruppo animalista. Dopotutto, *The World is a Vampire*, per dirla con gli Smashing Pumpkins, un gruppo nato tra Halloween e gli Helloween. E allora vai di *Virtua*, virtua qui, virtua lì, non si capisce che katz di virtuoso ci sia in un picchiaduro, è tutto lardo che cola, ma c'è di peggio, (i talk-show, ad esempio). La Sega ha esportato la filosofia dell'elettro-ribellismo videoludico in tutto il mondo, favorendo indirettamente la discesa in campo di colosso-Sony, che ha lasciato babbo-Kalinske in preda al panico. Come disse un filosofo americano: *prima c'erano i dinosauri, poi sono venuti gli arabi con le limousines e hanno fatto miliardi*. O giù di lì. La Sega ha trasformato dei frustrati bambocci videodipendenti in giovani bruciati con il vizio del joypad. Siga. Retta. Impossibile smettere. Con Sonic i videogiochi sono diventati un fenomeno di massa, una moda interplanetaria, una filosofia di vita basata sull'accelerazione. Stragi elettroniche del sabato sera: tutti a casa di Adalberto a giocare a Streets of Rage. E ultimo venne il Saturn. E nacque *Mega Console*, l'unica testata 100% Sega in Italia. Fine della storia.
Peace to the brothers.

Matteo Bittanti
mbfil@mbox.vol.it

Caro Matteo,
seguo **Mega Console** sin dal primo, leggendario numero e mi complimento con voi per i miglioramenti che avete apportato alla vostra/nostra testata, senza dubbio la migliore in Italia per aggiornamento, tempismo e completezza. Mi rivolgo a voi per avere alcune delucidazioni sui prossimi titoli per Saturn. In particolare:
1) Che cos'è esattamente il picchiaduro di **Sonic** e **Tails**?
2) Quando saranno disponibili le versioni Saturn di **Fighting Vipers, Virtua On** e **Virtua Fighter 3, Manx TT, Virtua Striker, Indy 500?**
3) Avete notizie di un nuovo **DragonBall Z** per Saturn?
4) Qualcuno di voi legge **DragonBall** in reda?
5) Dove posso trovare riviste giapponesi dedicate al Saturn in Italia?
Un caro saluto a tutta la reda!

Giuliano Riva
(Paderno Dugnano, Milano)

1) Si tratta di un beat'em up poligonale a cui sta lavorando l'AM2. Sarà disponibile prima dell'estate ed è basato sul Model 2. L'engine di Fighting Sonic (titolo provvisorio) è lo stesso di Fighting Vipers. La versione per Saturn dovrebbe essere pronta per settembre. Checka Sega News!
2) Dunque...

Virtua On	Sega AM2	Settembre '96
Fighting Vipers	Sega AM2	Agosto '96
Virtua Fighter 3	Sega AM2	Natale '96
Indy 500	Sega AM1	Giugno '96
Manx T.T.	Sega AM3	Agosto '96
Virtua Striker	TBA	

3) È previsto un secondo Dragon Ball Z (Bandai) per Saturn. Attualmente è completo al 60% ed è caratterizzato da una visuale tridimensionale, o almeno così mi dicono...
4) Io, per esempio. Diego, poi, sa *vitamortemiracoli* del mitico personaggio di Akira Toriyama. Giuro.
5) Diversi negozi specializzati importano *Saturn Fan*, un mensile hongkonghese di ottima qualità. Purtroppo il prezzo è generalmente proibitivo (30 papagne o giù di lì) e il testo è chiaramente ideogrammatico, il che è un peccato perché difficilmente potrai cogliere la sottile ironia dei giornalisti asiatici e il lirismo delle recensioni...

Cari amici di **Mega Console**,
non so veramente cosa farei senza di voi e bla bla bla (*track - scattano le forbici... Sorry, ma lo spazio è quello che è... NdMBF*)
1) Per PlayStation sono disponibili giochi in link come **Ridge Racer Revolution** o **Doom**. Usciranno mai titoli linkabili per Saturn?
2) A proposito, che fine ha fatto **Doom** per Saturn?
3) Uscirà veramente **Clockwork Knight 3?**
4) Oltre a **King of Fighters '95, Pulsar** e **Fatal Fury 3**, quali sono gli altri titoli SNK previsti per Saturn?
5) La Namco convertirà mai **Tekken** e **Ridge Racer Revolution** per Saturn?
6) Quando usciranno **Skeleton Warrios** e **EarthWorm Jim 2** (sempre Saturn)?

Manx TT: ad agosto su tutti i Saturn!

Alberto Ciprandi (Mantova)

1) Yep! Uno dei primi titoli linkati previsti per Saturn basati è Gebockers. Ne riparliamo nelle news.
2) Doom 2 è previsto, indicativamente, ad aprile.
3) Sì, entro l'estate.
4) Si parla di una versione deluxe di World Heroes nonché di Samurai Shodown RPG...
5) Nessun annuncio ufficiale, fino ad oggi. Comunque, con titoli come Sega Rally e Virtua Fighter 2 disponibili, personalmente non sento la mancanza delle conversioni Namco...
6) Rispettivamente il primo di aprile e il primo di marzo.

Megalitici redattori di **Mega Console**,
tralascio ogni complimento alla mitica testata e passo subito a rovesciarvi addosso ba-

dilate di domande a cui spero risponderete nello spazio Q&A. Si parte!
1) Cosa mi dite di **WipeOut** per Saturn?
2) E le altre conversioni dei titoli Sony per Saturn?
3) Sono del parere che la console Sega sia nettamente superiore a PlayStation per ciò che concerne i giochi di ruolo. Ho comprato **Mystaria** e devo dire che è molto, ma molto più bello di **Arc The Lad** per la console Sony. Potete darmi qualche notizia sulle versioni americane dei prossimi rpg Sega per Saturn?

Paolo Giannetto (Pisa)

1) Sarà disponibile tra un paio di mesetti, ma da quanto ho sentito, alla Sega non sono molto soddisfatti dalla velocità del gioco. Urgono miglioramenti. Vi terremo informati...
2) La maggior parte dei videogiochi sviluppati dalla ex-Psygnosis saranno sviluppati (o sono già in fase di sviluppo) anche per Saturn e PC.
3) La Sega of America ha annunciato la distribuzione di quattro rpg nel 1996. Oltre a Mystaria: The Realms of Lore (aka Riglord Saga), si parla anche di Dragon Force, una sorta di wargame epico . Saranno anche disponibili le versioni in lingua inglese di Guardian Heroes dei Treasure (marzo, recensito su questo numero) e di Dark Saviour dei Climax (aprile, probabilmente intitolato Dark Saber, vedi Mega Console #23). Non meno interessante è la line-up dell'americanissima Workin' Designs, che proporrà le versioni inglesi di Magic Knight Rayearth e dell'eccellente Shining Wisdom.

Caro Matt,
Come ti butta? Ti faxo una serie di domande che mi assillano da qualche giorno:
1) Quando cappero uscirà **Street Fighter 3!?!**
2) E **Mortal Kombat 4?**
3) Come mai la Sega con il Saturn ha rinnegato la sua mascotte **Sonic**, mentre la Nintendo lancerà l'Ultra 64 proprio con **Super Mario?**

Alessio Trenta (Cesena)

1) Dunque, secondo alcune indiscrezioni, il gioco sarebbe in fase avanzata di programmazione il playtesting definitivo è previsto per aprile, nei laboratori di Osaka della grande "C". L'uscita indicativa del gioco - un beat'em up poligonale, stando alle affermazioni di Minami (vedi Mega Console #23) - è giugno.
2) Si parla di settembre. Il nuovo picchiaduro del duo Boon-Tobias dovrebbe miscelare grafica poligonale 3D e CG sviluppata con le poderose workstations della SGI (la bit generation si esprime solo a monosillabi). Sulla carta, il mix sembra potenzialmente intrippante...
3) Secondo alcune voci di corridoio, la Sega aspettava la presentazione di Super Mario 64 allo Shoshinkai prima di annunciare qualsiasi prodotto casalingo basato su Sonic The Hedgehog. Pare che il Sonic Team sia effettivamente al lavoro sulla prima avventura del porcospino blu per Saturn, attualmente completa al 35%. Il gioco dovrebbe uscire per Natale e- se tutto andrà bene - sarà presentato a maggio durante l'Electronic Entertainment Expo. Ulteriori info sul prossimo numero di Mega...

Ma come? E' appena uscito Street Fighter Alpha e già volete SF3? Ma siete incontentabili...

Speriamo che la versione Saturn di WipeOut contenga le stesse musiche di quella PSX...

seconda edizione

MEGA CONSOLE VIDEO GAMES AWARDS 1995

ATTENZIONE! Sul numero di **Mega Console** in edicola ad aprile premieremo simbolicamente i migliori videogiochi per piattaforme Sega **usciti tra il gennaio del 1995 e il marzo del 1996**
Vi invitiamo a inviare le vostre preferenze entro e non oltre il 15 marzo 1996. Indicate un solo titolo, per favore. Eccovi le categorie:

- MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 MEGADRIVE/MEGA CD
- MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 SATURN
- MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 GAME GEAR
- MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 MEGA 32X
- MIGLIORE GRAFICA (MD/SATURN)
- MIGLIORE SONORO (MD/SATURN)
- MIGLIORE PLATFORM (MD/SATURN)
- MIGLIORE SPARATUTTO (MD/SATURN)
- MIGLIORE PICCHIADURO (MD/SATURN)
- MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA (MD/SATURN)
- MIGLIORE PUZZLE GAME (MD/SATURN)
- MIGLIORE GIOCO DI RUOLO (MD/SATURN)
- MIGLIORE AVVENTURA (MD/SATURN)
- MIGLIORE TIE-IN (MD/SATURN)
- MIGLIORE CONVERSIONE COIN-OP (MD/SATURN)
- MIGLIORE SOFTWARE HOUSE
- PERIFERICA DELL'ANNO
- GIOCO PIU' INNOVATIVO
- MIGLIORE COIN-OP
- BEOTATA DELL'ANNO

Una sola cosa: il Saturn non è una periferica, vacca polacca! Per periferica intendiamo aggeggi come l'Arcade Racer, il Virtua Stick, il Multitap e palle varie!

"The best has yet to come" (Kid 'n Play)

Se pensavate che la Sega avesse finito le cartucce dopo i "magnifici tre" (Sega Rally, Virtua Fighter 2, Virtua Cop), vi sbagliate di grosso. Nei prossimi mesi saremo infatti sommersi da titoli croccanti come Panzer Dragoon 2, Manx TT, Virtual On, Virtua Cop 2, Virtua Sonic e Indy 500, senza contare le conversioni attesissime di Marvel Super Heroes, Magic Carpet, Vampire Hunter e molti altri che Mega Console - come sempre - è orgogliosa di presentare in anteprima...

a cura di Matteo Bittanti

Chi l'ha visto? Mega Console, of course...

SONIC RITORNA!

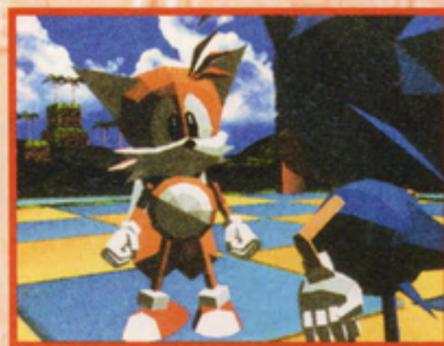
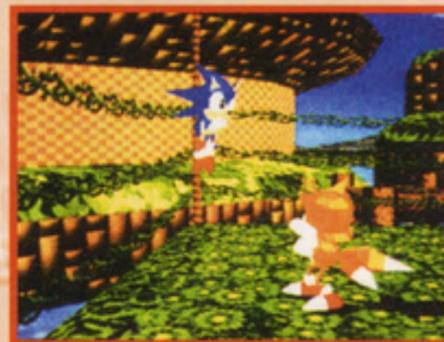
Il millenovecentonovantasei è l'anno del porcospino, altro che acquario... Ecco a voi tutti i progetti della Sega relativi a Sonic!

Diciamoci la verità, ormai avevamo perso ogni speranza. **Sonic** mancava dalle scene videoludiche da molto tempo. Troppo tempo. Si sa, la memoria collettiva è molto labile: se sparisci dallo schermo, praticamente smetti di esistere. (*"Oggi alle stelle numero uno, dopodomani non ti caga nessuno"*, l'unica cosa intelligente che Jovanotti ha cantato nel corso della sua interminabile carriera). Qualcuno ormai credeva che la Sega avesse abbandonato il suo portabandiera, così determinante per il successo del Megadrive nei primi anni '90 e ormai relegato a mero pupazzetto portafortuna di fantozziana memoria in quel flop clamoroso di **Gale Racer**. Nel frattempo abbiamo fatto conoscenza di Pepperouchau e **Bug!**, personaggi senz'altro simpatici, ma sicuramente privi dello spessore, della grinta e della voglia di vivere (elettronica, s'intende) di **Sonic**. Ma tranzilli: il 1996 segna il ritorno prepotente del porcospino sulle scene videoludiche. **Mega Console** può infatti rivelare che la Sega sta lavorando a ben quattro titoli per altrettante piattaforme. **Saturn Sonic** (aka **Virtua Sonic**, previsto per il Natale del 1996), l'ultimo **Sonic** per Megadrive, un nuovo sequel per Game Gear e un incredibile coin-op del quale siamo già in grado di mostrarvi le immagini. Ma andiamo con ordine...

SONIC COIN-OP

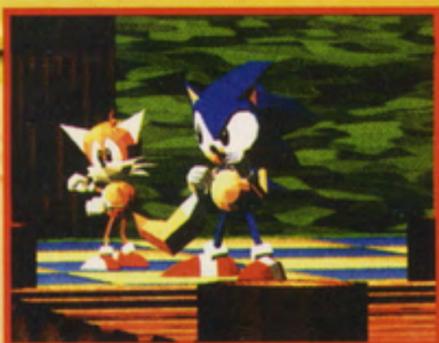
Si tratta - udite udite - di un picchiaduro basato sulla board Model 2 modificata (Model 2B) e sarà pronto per giugno. La programmazione del gioco è stata affidata al **Sonic** Team sotto la supervisione del leader maximo dell'AM2, Yu Suzuki. In una recente intervista alla testata nipponica *Sega Saturn Magazine*, Mr. Naka - producer di **Sonic 1, 2** & **3** per Megadrive - ha affermato: *"Francamente non credevo possibile realizzare un beat'em up con i personaggi della saga di **Sonic**. Temevo infatti che sarebbe stato problematico far combattere degli animaletti con testone e braccia cortissime, ma Yu Suzuki mi ha incoraggiato a proseguire e i risultati ottenuti mi hanno entusiasmato."*
Le immagini di questa pagina, per usare un cliché duro a morire, parlano da sole. *"Abbiamo realizzato una serie di bozze e disegni prima di cominciare la programmazione vera e propria. **Sonic** utilizza ben 256 differenti pattern di animazione e sono rimasto davvero basito di fronte alla fluidità dei movimenti. Tutto il Sonic Team è molto soddisfatto del gioco: Suzuki sta facendo, come sempre, un ottimo lavoro."*

Fighting Sonic è basato sul Model 2 e utilizza lo stesso engine di Fighting Vipers

Mr. Oshima (Sonic Team) ha aggiunto: *"Il design di **Sonic** è molto semplice, ma non è facile animarlo in un picchiaduro. Molti illustratori e grafici professionisti del nostro team si sono arresi di fronte a questa impresa, ma come Naka, sono rimasto stupefatto nel vedere come l'AM2 sia riuscito ad animare **Sonic** e Tails. Pugni e calcioni sono estremamente realistici. Sono certo che questo gioco sarà un successone."*

Suzuki ha rivelato che sulle prime, Fighting Sonic era un semplice scherzo, ma alla Sega sono rimasti così impressionati da dare l'ok al progetto

Secondo alcune voci, sarà possibile arrampicarsi sulle funi situate ai bordi dello schermo e lanciarsi addosso agli avversari. Galattico!

Sebbene al momento di andare in stampa l'AM2 non ha ancora deciso quali personaggi della saga saranno inseriti nel coin-op oltre a **Sonic** e Tails, possiamo considerare pressoché certa la presenza del Dr.Robotnik e Knuckles. Suzuki ha inoltre rivelato che nel coin-op troveremo almeno due personaggi inediti. *"Abbiamo sempre ritenuto prioritario espandere l'universo di **Sonic*** - ha commentato Mr. Naka - *e anche questa volta non mancheremo di sorprendervi"*.
Possiamo confermare che il picchiaduro di **Sonic** e Tails sarà in tutte le migliori sale giochi a partire da giugno, mentre la versione per Saturn uscirà per il Natale del 1996.

VIRTUA SONIC

Mr. Oshima, il creatore dell'originale **Sonic** per Megadrive, ha rivelato a **Mega Console** di essere già da tempo al lavoro su una nuova avventura del porcospino blu per Sega Saturn. Il gioco è attualmente completo al 30% e sarà presentato ufficialmente all'*Electronic Entertainment Expo* di Los Angeles che si terrà dal 16 a 18 maggio. Si tratta del loro primo progetto dopo **Sonic & Knuckles**, che il **Sonic** Team ha sviluppato in America. Per **Virtua Sonic**, il gruppo ha fatto ritorno in Giappone. Il nuovo gioco (provvisoriamente intitolato **Knights**) sarà pubblicato sotto etichetta Sonic Team e dovrebbe essere basato sul platform originale per Megadrive, arricchito da una grafica molto più massiva e da una prospettiva tridimensionale (un mix tra **Bug!** e **Clockwork Knight**, magari?).

Una delle supermosse di Sonic sarà lo "spinnick attack", trasposto direttamente dal platform game!

La versione finale sarà caratterizzata da dialoghi parlati e da un sonoro tipico dei cartoni animati!

È lui, è Mr.Oshima, il creatore di Sonic The Hedgehog, attualmente impegnato sulla versione Saturn del nuovo platform

Yu Suzuki svolge solo un ruolo di supervisione per ciò che concerne il picchiaduro di Sonic, ma non si sta occupando della programmazione. Come al solito, si limita a rilasciare

"*Speriamo che Virtua* **Sonic** *sorprenderà il mondo come ci riuscì l'originale* **Sonic** *per Megadrive* - ha aggiunto Oshima - *Noi siamo convinti di avere per le mani un gioco rivoluzionario*". Interrogato a proposito dell'aspetto estetico del gioco, Mr Naka ha commentato che "*il videogioco a cui stiamo lavorando spinge il Saturn ai suoi limiti.*" e Yu Suzuki ha aggiunto: "*Molti non crederanno ai loro occhi quando vedranno cosa siamo riusciti ad ottenere dal Saturn!*". Non perdete i prossimi numeri di **Mega Console** per altre scottanti rivelazioni su **Sonic**!

CONCLUSIONE

Ridendo e scherzando, sono previsti ben due videogiochi di **Sonic** per Saturn: la conversione del picchiaduro e una versione specifica per la console a 32-bit Sega, provvisoriamente intitolata Virtua **Sonic**. Sorge spontaneo domandarsi che fine abbia fatto la conversione di Sega **Sonic**, l'arcade game isometrico interpretato apparso in sala circa un anno fa? Hmmm... Che il Sonic Team stia lavorando anche a quello? E magari anche a un simulatore di volo fantasy che a metà si trasforma in un raggio-missile?

Il quattrocchi della foto è Mr. Naka, il producer di Sonic. La sua popolarità nell'ambiente Sega è altissima, tanto che il Team Sonic è stato ribattezzato "Naka Boys"

Cronaca di un sequel annunciato...

ANCHE BUG! RITORNA!

A volte ritorna, non c'è DDT che tenga... La formichina della Sega è nuovamente protagonista di un platform 3D che promette grandi cose...

La mascotte della Sega of America si prepara a una nuova serie di avventure in **Bug! 2**, sequel ufficiale primo vero platform tridimensionale per Saturn. Aspettatevi una grafica ancora più massiva del primo episodio e un gameplay oliato a dovere. Non perdetevi l'anteprima estesa di **Bug! 2** sul prossimo numero di **Mega Console**!

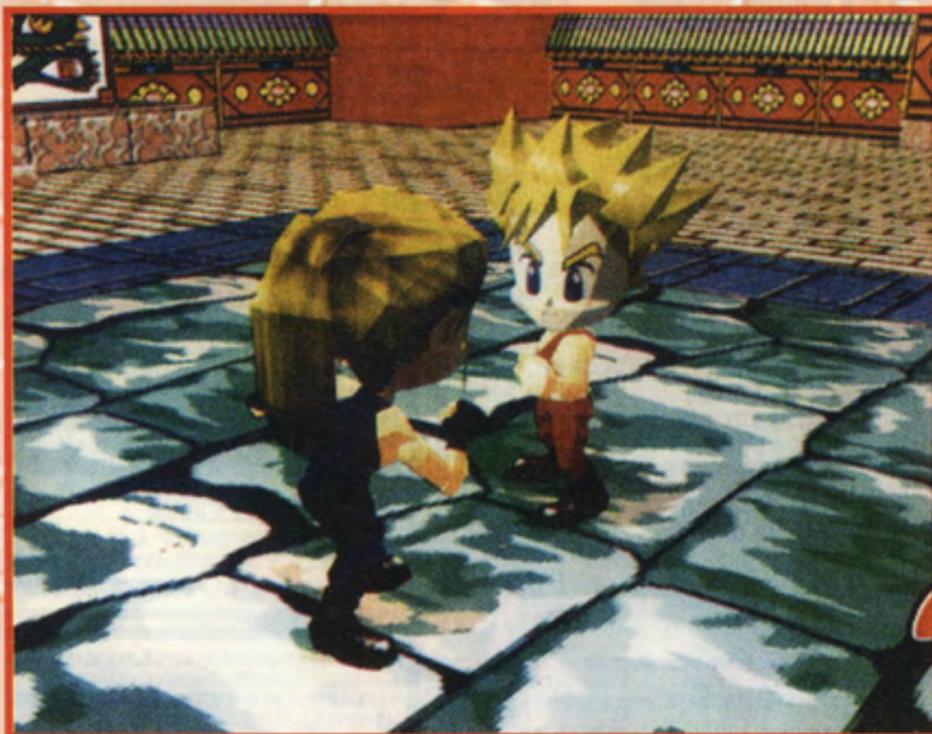
Ammennicoli vari

AURA INTERACTOR

Vi siete comprati il volante per giocare a **Sega Rally** ancora più realisticamente? Avete ipotecato la collezione di figurine Panini per acchiapparvi un televisore 41" a schermo piatto? Non sapete più dove mettere joypad, joystick e cloche varie perché non resistete alla tentazione di procurarvi tutte le ultime novità in fatto di add-on? Bene, questo box è per voi, perché è finalmente arrivato in Italia **Aura Interactor**, la prima periferica... che si indossa! Ebbene sì, cari tarpani, stiamo parlando di uno zaino (anzi, viste le dimensioni, uno zainetto) che, una volta collegato semplicemente a qualsiasi console (tramite la presa delle cuffie), riproduce e amplifica tutti gli effetti sonori e le musiche del videogioco che state provando! L'effetto? Ovvio, quello di trovarsi calati in prima persona nel videogame, anche perché è possibile selezionare il tipo di effetti che si desidera ascoltare, oltre che naturalmente il volume degli stessi. Il bello è che l'**Interactor** è facilmente interfacciabile con TV, videoregistratori, stereo e qualsiasi altra diavoleria che abbia un'uscita audio. Impressioni personali? Beh, sulle prime con lo zaino sulle spalle ci sembrava di essere tornati a scuola (anche se la periferica è leggera), ma dopo... Boom! Crash! Sbang! Penso ci abbiano sentiti anche a quattro isolati da qui... Se volete investire il prezzo di un paio di giochi in questo originale add-on avete il nostro consenso. **Aura Interactor** è distribuito da **Business Company** (tel. 06/9334397).

Clamoroso: nuovo picchiaduro poligonale dell'AM2!

VIRTUA FIGHTER KIZ!

Lo stile grafico e le animazioni fluidissime richiamano da vicino il coin-op di Sonic di cui sopra.

Mega Console è in grado di rivelare che l'AM2 sta lavorando alla versione "super deformed" di **Virtua Fighter** basata sulla tecnologia della board Model 3 sviluppata in collaborazione con la Lockheed Martin. **Virtua Fighter Kiz** (versione slang di "Kids", ovvero pischelli) sarà presentato ufficialmente all'AOU di Tokyo a metà febbraio, una delle più importanti manifestazioni dedicate ai coin-op dopo il JAMMA. Non mancheremo, ovviamente, di riferirvi tutti i dettagli dell'evento già sul prossimo numero. Date un'occhiata a queste incredibili immagini!

Voci di Corridoio

ATTENTI A QUESTI TRE!

Mega Console vi racconta in anteprima i videogiochi più vociferati per Saturn...

ETERNAL CHAMPIONS: THE FINAL CHAPTER (SEGA, giugno)

Eternal Champions per MD: il beat'em up sviluppato dalla SOA più venduto!

Eternal Champions è uno dei titoli più amati/odiati della storia del Megadrive. Recensito sul primo numero di **Mega Console** e sviluppato interamente in America, **Eternal Champions** resta indubbiamente il miglior beat'em up ad incontri per Mega CD e la notizia che la versione Saturn è in fase di sviluppo già da qualche mese. non può che rallegrare i fan della saga. Pur non vantando il fascino delle produzioni Capcom, Williams o Namco, **Eternal Champions** resta il miglior picchiaduro bidimensionale mai prodotto dalla Sega. La versione a 32-bit, sottotitolata **The Final Chapter**, dovrebbe vantare fondali interattivi e miscelare la grafica fumettosa dell'originale alla violenza di **Mortal Kombat**...

GUNSTAR LEGENDS (TREASURE, TBA)

Dopo l'eccellente **Guardian Heroes**, pare che i Treasure lavoreranno a **Gunstar Legends**, il seguito ufficiale di **Gunstar Heroes**, uno dei migliori action game per Megadrive. Il gioco dovrebbe includere la possibilità di giocare in coppia simultaneamente e di interagire maggiormente con il background rispetto al primo episodio a 16-bit. Aspettatevi una camionata di effetti speciali che solo il Saturn è in grado di regalare.

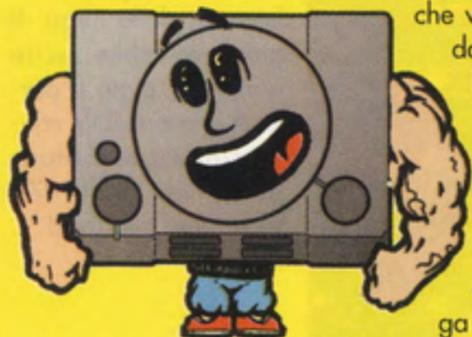
DAYTONA USA REMIX (SEGA, TBA)

Si fanno sempre più insistenti le voci relative a **Daytona USA Remix**, presunta versione riveduta e corretta del celebre racing dell'AM2, convertito circa un anno fa per Saturn. A differenza del primo, **Daytona Remix** sarà sviluppato col sistema operativo 2.0 della console Sega e dovrebbe includere una serie di tracciati e di vetture inedite, nonché la possibilità di giocare in link tramite apposito cavetto. *Cool*! Non solo! Non c'è ancora alcuna conferma ufficiale, ma secondo fonti molto vicine all'AM2, il sequel ufficiale di **Daytona** (**Daytona USA 2**) sarebbe già in fase di sviluppo nei laboratori della Sega. Il gioco dovrebbe uscire a maggio, e già si parla di una possibile conversione per Saturn (primi mesi del 1997). Vi terremo informati!

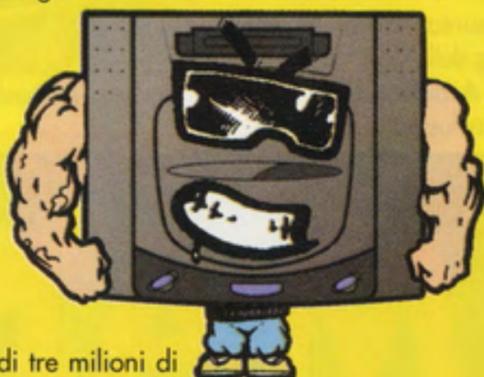
Daytona USA Remix: l'AM2 passa al contrattacco!

Dati di Vendita

SEGA vs SONY

Nel mese di febbraio, Tom Kalinske, presidente della Sega of America, ha anticipato i piani della compagnia per il nuovo anno fiscale, rilanciando il proprio supporto totale a Saturn e Megadrive (mentre appare ormai chiaro che Mega-CD e 32X saranno abbandonati completamente). Nel 1996 saranno pubblicati venti nuovi giochi per Saturn che vanno sommati alle dieci conversioni da coin-op. Kalinske ha anche ribadito l'eccellente stato di salute della ammiraglia a 32-bit: la riduzione del prezzo, ma soprattutto il lancio di **Virtua Fighter 2**, **Virtua Cop** (che in America ha superato la cifra di 200.000 pezzi venduti) e **Sega Rally** hanno permesso alla Sega di incrementare le vendite del Saturn di 8/10 volte. Tra novembre e dicembre (del 1995, ovviamente), le vendite del Saturn in Giappone hanno superato quelle della Sony con un rapporto di 3:1. Ma se in America la Sega ha perso la leadership, in Giappone canta vittoria. Secondo gli ultimi dati rilasciati all'inizio di febbraio, le vendite del Saturn stanno superano quelle della PlayStation con un rapporto di 6 a 1.

Il prossimo obiettivo - hanno affermato i dirigenti della Sega of Japan - è quello di riportare in vantaggio il Saturn anche in Europa e Stati Uniti.
Per quanto riguarda la situazione attuale nei due mercati videoludici più importanti (America e Giappone) eccovi gli ultimi dati:

STATI UNITI
- 500,000 Saturn
- 2.000.000 Megadrive
- 900.000 Game Gear

GIAPPONE
- 2.500.000 Saturn

Fino a oggi sono stati venduti più di tre milioni di Saturn e più di un milione e mezzo di copie di **Virtua Fighter 2**. In America sono stati venduti oltre due milioni di giochi. La Sony resta avanti negli States e nel Vecchio Continente, ma la guerra è appena cominciata...

Frecciatine

SEGA vs NINTENDO

Secondo i manager Sega, la Nintendo of America ha commesso un errore "imperdonabile" ritardando ulteriormente il lancio USA del **Nintendo 64**. Inizialmente prevista per la fine di aprile, la console a 64-bit della grande Enne sarà invece commercializzata a partire dal 30 settembre 1996. "Venderemo molti più Saturn, in questo modo" ha commentato un manager della SoA. Altri della Sega hanno affermato che se lo aspettavano, visto il notevole ritardo che la Nintendo ha accumulato per ciò che concerne lo sviluppo dei giochi."

La versione americana della console Nintendo uscirà il 30 settembre del 1996 e quella giapponese a luglio...

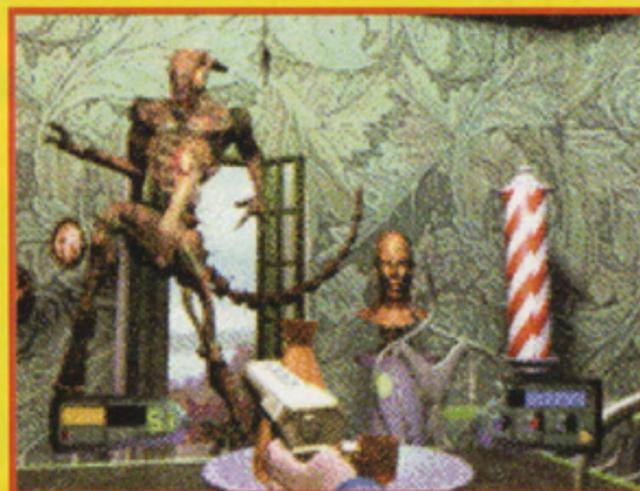
Nuovi Modelli

NAVI-HI SATURN

In questa foto potete vedere il "**Gami and Navi-Hi Saturn**", commercializzato in Giappone a partire dallo scorso dicembre e prodotto dalla Hitachi. Caratterizzato da un sistema di navigazione automobilistica (mappe topografiche digitalizzate e sistema di localizzazione della posizione in tempo reale).

Update

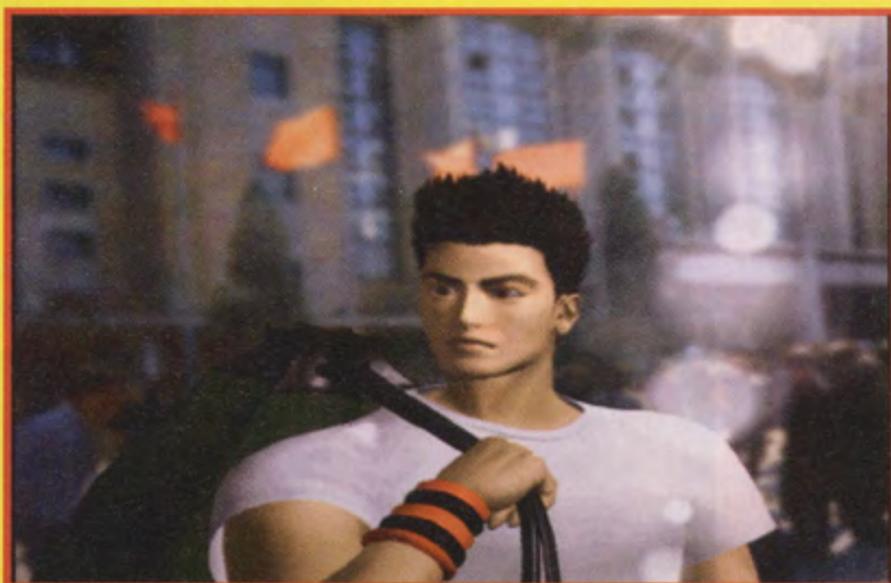
SEGA & MATSUSHITA

La Sega, per voce del suo presidente Hayao Nakayama, ha confermato di aver stretto un accordo con la Matsushita, ma che non riguarda la tecnologia **M2**. Nakayama ha infatti precisato che la Sega è interessata esclusivamente alla tecnologia del **DVD**, il nuovo formato che nel giro di pochi anni soppianterà il CD-ROM come standard di registrazione dati. Secondo Nakayama, *"Il DVD rappresenta lo standard del divertimento elettronico e televisivo prossimo venturo"*. Il **DVD** è stato presentato al recente CES di Las Vegas ottenendo un grande successo tra gli operatori. I primi lettori saranno disponibili entro la fine del 1996. Nakayama ha inoltre voluto rassicurare i possessori di Saturn: la Sega non intende lanciare nessuna nuova console prima del 1998. L'unica cosa certa è che il nuovo hardware sfrutterà la tecnologia del **DVD** (come la PlayStation 2, secondo le prime indiscrezioni). Per quanto riguarda l'**M2**, intanto, Matsushita ha stretto un accordo con Konami per la creazione di una serie di coin-op basati sulla tecnologia a 64-bit sviluppata da 3DO Company. La Konami lavorerà a un picchiaduro poligonale e a un gioco di corsa, che usciranno in sala giochi verso la fine del 1996. La 3DO Company inoltre ha annunciato di aver concluso lo sviluppo del successore dell'**M2**, l'**MX**, il che è in qualche modo paradossale se si considera che l'**M2** non è ancora disponibile...

Update

VIRTUA FIGHTER 3

L'occhio ti vede!

Ora che il Model 3 è pronto, Yu Suzuki ha presentato alla stampa nipponica una versione completa al 30% di **Virtua Fighter 3**, che - incredibile a dirsi - non è rimasta particolarmente impressionata. Nella versione presentata, i nippo hanno potuto apprezzare Lau compiere una serie di mosse spettacolari a dir poco. Il leader dell'AM2 ha precisato che le vicende narrate nel terzo episodio si svolgono sette anni dopo quelle del secondo.

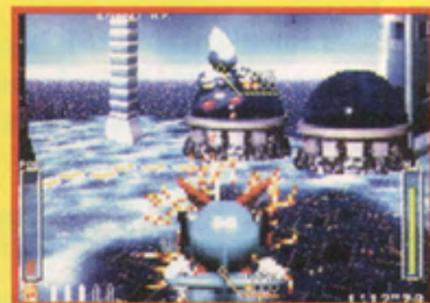
Suzuki ha inoltre lanciato la campagna per la presentazione del nuovo personaggio, mostrandone solo un occhio. Come potete vedere, appartiene a una lottatrice di sesso femminile. E ' stato negato che si tratti della sorella di Akira. La Sega ha inoltre commercializzato in Japan un nuovo disco compatto con le immagini in computer graphics dei lottatori di **VF2**. Attualmente sono disponibili quelli di Akira, Pai, Lau e Wolf.

CLAMOROSO! La regina degli RPG apre a Sega?

SQUARESOFT PER SATURN!

Secondo insistenti voci di corridoio, la Square Soft, leader mondiale nel settore degli RPG, starebbe lavorando ad una deluxe version del gaudioso **Final Fantasy** per PlayStation e Sega Saturn. La notizia è particolarmente sorprendente se si considera lo stretto legame commerciale che la Square intrattiene da anni con la Nintendo. Non a caso, tutti i videogiochi prodotti dalla casa nipponica fino ad oggi, sono usciti solo per piattaforme della grande Enne. Non perdete il prossimo numero di **Mega Console** per una serie di info sul caso "Squaresoft". Cogliamo l'occasione per presentarvi le prime immagini di **Dragon Force** per Saturn, un wargame/rpg semplicemente devastante. La versione USA è già stata annunciata.

Ancora ammennicoli

SATURN LINK

Ecco a voi il link per Saturn... Sconfiggerà lo split-screen?

G-Bocker, il primo sparatutto linkabile!

Si apre l'era dei videogiochi linkati per Saturn. Attraverso un cavetto simile a quello già disponibile per PlayStation, sarà possibile giocare in doppio su due televisori differenti. Il primo titolo che usufruirà di questa possibilità è **G-Bocker** (aka **GeBlockers**), uno sparatutto tridimensionale che dovrebbe già essere in circolazione quando leggerete queste righe. La Sega of America ha tuttavia annunciato che non intende importare il link fino a quando non saranno disponibili almeno tre o quattro titoli, per evitare flop clamorosi sul modello "Manacer".

novità a 32-bit

MISCELLANEA SATURN

Siete pronti per un godziliardo di novità per la vostra console preferita? Si parte!!! La Sega ha in cantiere il sequel di **Star Wars Deluxe**, l'ottimo sparatutto poligonale convertito egregiamente per 32X. Il gioco sarà disponibile per Saturn il prossimo autunno. La versione americana di **Toshinden S**, ribattezzata **Toshinden Remix** (marzo) dovrebbe vantare una grafica leggermente migliorata e un metodo di controllo più preciso. Verificheremo. **Doom 2** è previsto per aprile, ma non è chiaro se verrà pubblicato sotto etichetta Sega o Williams...Vi siete già sciroppati l'incredibile anteprima di **Panzer Dragoon 2** per Saturn? Beh, preparatevi a **Panzer Dragoon RPG**, previsto per luglio. La Sega of America intende commercializzare la versione in lingua inglese di *Sega Saturn CD Magazine*, la testata digitale di cui abbiamo parlato il mese scorso nello spazio **Sega News**. Il primo numero sarà nelle edicole americane a partire dal 26 marzo e non escludiamo che potrete trovarlo anche presso i migliori negozi di importazione parallela. Lo recensiremo per voi, quindi state tranzilli.

Bubsy, il popolare eroe della Accolade protagonista di due platform tutt'altro che memorabili per Megadrive, si appresta a tornare in una nuova serie di avventure a 32-bit. La versione Saturn è ovviamente in tre dimensioni e isometrica (un altro **Cool Spot**?). Prime foto sul prossimo numero di **Mega Console**. **NBA Action**, il basket poligonale targato Sega è previsto per Giugno... La Psygnosis (che rifiuta di farsi chiamare Sony Interactive, pur essendo stata rilevata dal colosso nipponico qualche mese fa), ha annunciato i primi quattro titoli per Saturn, per altro già anticipati da **Mega Console** la bellezza di due mesi fa. Si tratta di **WipeOut**, **Destruction Derby**, **Lemmings 3D** e **Discworld**, tutti già disponibili per PlayStation e PC. Ian Hetherington e Jonathan Ellis, leader della Psygnosis, hanno confermato che la filosofia della software house è - e resta - quella di produrre giochi per tutte le piattaforme ritenute attraenti dal punto di vista commerciale. E ovviamente il Saturn è una di queste.

La Atlus commercializzerà presto la versione in lingua inglese del mediocre action game della Takara, **Steamgear Mash**, misteriosamente esaltato da altre testate videoludiche. Misteri del cosmo.

E concludiamo con una notizia-bomba: **Bomberman**, il personaggio di culto creato dalla Human, è pronto al debutto su Saturn. L'action game che ha entusiasmato i possessori di PC Engine, NES, Super NES e Megadrive (vedi **Mega Bomberman**) sarà presto disponibile in forma deluxe per il 32-bit Sega. In cosa consiste il "lusso" di questa nuova edizione? Semplice: la possibilità di giocare in dieci (come nel mitico **Hi-Ten Bomberman**, uscito in sala giochi) e una caterva di trucchilli in più! Mio!

Il tizio baffuto è Hattori. Non vi diciamo che con una faccia così sarebbe un perfetto Hattore perché faremmo piangere.

L'AM3 PARLA!!!

Sega Rally ha facilmente detronizzato Daytona USA tra le simulazioni di corsa per Saturn e si è imposto come miglior racing game mai apparso su una piattaforma ludica casalinga. Mega Console è andata a intervistare i programmatori che hanno fatto risorgere il Saturn. Chi più di loro ha voce in capitolo su Seeega Rally? Check this out!

a cura di Matteo Bittanti

*Se c'è una cosa che odiamo, qui a Mega, è l'aria fritta. Il parlare tanto per parlare, le interviste tappa-buchi, il cincischiare futile. Questa è - e resta - una rivista di videogiochi e il nostro imperativo categorico è far parlare i videogiochi, o, meglio ancora, coloro che realizzano i videogiochi (nonché coloro che ci giocano). Questo mese abbiamo rivolto una serie di domande a Riyuchi Hattori, Atsuhiko Nakamura e Hiroto Kikuchi, rispettivamente senior programmer, project director e team manager del prestigioso team AM3, uno dei cavalli di battaglia della grande "S". Tutto quello che c'è da sapere su **Sega Rally** e molto di più (compresa la ragione per cui Simon ha dato ben 9 secondi di distacco a MBF usando la Stratos...). Leggere per credere.*

Mega Console: Cosa pensate della versione Saturn di Sega Rally?

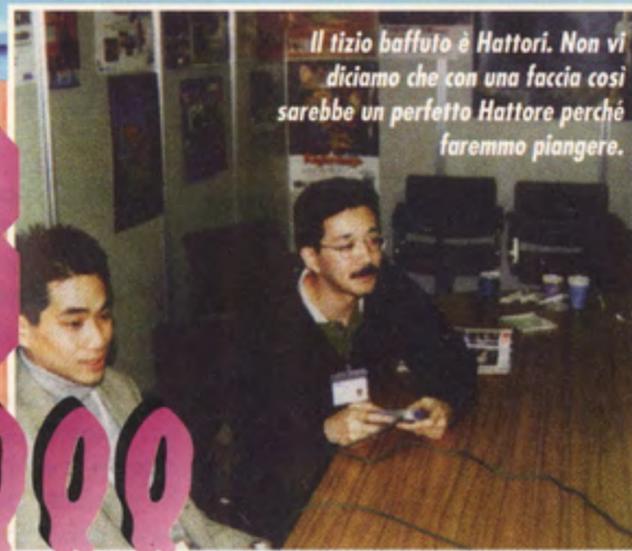
Hattori: Abbiamo fedelmente riprodotto tutti i dettagli grafici e il sonoro del coin-op e personalmente mi ritengo soddisfatto della conversione.

Mega Console: Quale aspetto del gioco vi ha soddisfatto maggiormente?

Hattori: Il movimento delle vetture è molto simile a quello del coin-op e, considerando la difficoltà che abbiamo incontrato, devo dire che i risultati ottenuti sono eccellenti.

Mega Console: Durante la conversione avrete incontrato parecchie difficoltà. C'è mai stato un momento in cui vi sarebbe venuta voglia di piantare tutto? Cosa vi ha causato i maggiori problemi?

Hattori: Tutto! No, scherzo. Solo il movimento realistico delle auto è stato uno scoglio difficile da superare. Anche la grafica, in effetti, ci ha dato qualche grattacapo: doveva essere perfetta o avremmo perso la nostra reputazione (*frecciata all'AM2? Ndr*). Volevamo impiegare un sacco di poligoni, ma in questo modo avremmo dovuto limitare il numero di animazioni. Abbiamo cercato di bilanciare il tutto, direi.

Nakamura: Il livello di qualità e il movimento delle auto che abbiamo ottenuto non sarebbe stato acquisibile senza le capacità del Saturn di gestire 30 frames al secondo. Penso che abbiamo ottenuto il massimo livello possibile prima ancora di cominciare il progetto.

Hattori: Ovviamente, non dobbiamo dimenticare la questione "tempo". Dovevamo rispettare scadenze rigorose e non potevamo sgarrare perché le aspettative dell'utenza Saturn erano altissime.

Mega Console: Quindi è corretto affermare che il progetto è stato sviluppato in un tempo relativamente breve...

Hattori: Direi proprio di sì!

Mega Console: Come mai avete optato per lo splitscreen anziché includere un'opzione di linkaggio?

Hattori: Siamo stati forzati dalla tempistica ridotta.

Nakamura: Fondamentalmente la Sega non ci ha assicurato che sarebbe stata in grado di commercializzare il cavo link (*vedere Sega News in proposito,- Ndr*) in contemporanea con l'uscita di **Sega Rally**. Inoltre, non credo che molti utenti hanno la possibilità di trasportare facilmente la propria console a casa di un amico e collegarla a due televisori... Penso che lo splitscreen sia ancora la soluzione ideale per una modalità di gioco a due.

Hattori: Se avessimo avuto tempo fino a marzo, avremmo avuto a disposizione il cavo per il linkaggio anche perché dal punto di vista tecnico, non si tratta di una soluzione tecnicamente complessa.

Mega Console: Avete accolto qualche consiglio da parte dei videogiocatori durante lo sviluppo di Sega Rally?

Hattori: Teniamo in grande considerazione i suggerimenti degli utenti, anche se nella maggior parte dei casi arrivano troppo tardi per poter essere implementati concretamente. Il nostro team ha già lavorato a simulazioni di corsa, quindi abbiamo già una certa esperienza. Questo ovviamente non significa che ignoriamo i consigli che provengono dall'esterno, anzi con **Sega Rally** pensiamo di aver soddisfatto molte richieste, come l'aggiunta di una nuova vettura e la possibilità di customizzare i veicoli.

> *"Non ritengo che l'hardware del Saturn sia frustrato da limiti eccessivamente vincolanti, anzi, devo dire che non ha nulla che possa impedirci di fare quello che vogliamo."*
>
> **(Riyuchi Hattori, programmatore dell'AM3)**

Mega Console: Siete stati in qualche modo costretti a convertire Sega Rally su Saturn dopo la parziale delusione di Daytona USA?

(risate da parte degli intervistati, rapide occhiate, ammiccamenti, Nakamura gongola)

Hattori: Una conversione era comunque pianificata. Non è stato poi così difficile.

Nakamura: Penso che intendano riferirsi all'importanza strategica della conversione, Riyuchi, non tecnica.

Hattori: Oh, certo, ci hanno forzato, perché nessun altro ci sarebbe riuscito! Ad essere sinceri, credo che se qualcun altro avesse provato a convertire **Sega Rally**, non ci sarebbe riuscito. Penso che ci siano solo dodici persone in tutto il mondo capaci di farlo.

Questa è la sede della Sega of Japan, nei cui laboratori l'AM3 ha lavorato - giorno e notte - alla versione Saturn di Sega Rally. Vista la tempistica strettissima, Nakamura e soci hanno dovuto passare parecchie nottate in bianco per completare il progetto.

Mega Console: Tornando alla versione coin-op di Sega Rally, come mai avete scelto la Delta e la Celica?

Kikuchi: Beh, si tratta di due vetture da rally molto conosciute e molto popolari anche tra chi non segue questo sport. C'erano molti altri veicoli che abbiamo preso in considerazione, ma alla fine abbiamo optato per queste due perché hanno riscosso più consensi tra i programmatori.

Hattori: In principio volevamo impiegare un'altra Toyota, non la Celica, ma non ne abbiamo trovata una adatta

ai nostri scopi. Per esempio, sulle prime pensavamo di inserire la Supra, ma poi ci siamo accorti che non era maneggevole e divertente da guidare quanto la Celica, per cui la abbiamo scartata. Abbiamo poi chiesto agli utenti giapponesi quale altra macchina avrebbero voluto pilotare in una simulazione di rally e ci hanno risposto in coro: Lancia Stratos. Il resto è storia.

Mega Console: Qual è la differenza sostanziale in termini di guida tra la Stratos e le auto originali di Sega Rally?

Hattori: Cosa posso dire? Ovviamente si tratta di vetture dalle prestazioni differenti. Le Celica ha quattro ruote sterzanti, mentre la Stratos ne ha solo due, quelle posteriori, quindi è molto più difficile da guidare. Ma è anche più veloce delle altre, in quanto la potenza del motore è stata settata su livelli massimi. Lo sterzo è più veloce della Celica e della Delta. concludendo, si trattadi una vettura più difficile da pilotare, ma che, con un po' di pratica, può regalare grandi soddisfazioni e garantire risultati superiori persino a quelli della Delta?

Mega Console: Quali sono gli aspetti positivi e negativi della Stratos?

Hattori: Citerei la velocità tra gli elementi maggiormente positivi della Lancia Stratos, ma, come ho già detto, si tratta di un veicolo difficile da maneggiare: occorre essere dei guidatori esperti per poterlo domare. Cominciare a giocare a **Sega Rally** con una Stratos non è consigliabile, visto che tende a sbandare in curva molto facilmente.

Mega Console: Ai fini dell'immagine del Saturn, quel è il ruolo di Sega Rally? Secondo voi convincerà gli indecisi a optare per la console Sega piuttosto che per la piattaforma Sony, che già vanta una serie di racing games di ottima qualità? Che cosa ha in più Sega Rally da offrire rispetto alla concorrenza?

Hattori: **Sega Rally** non è inferiore a nessun gioco di corsa disponibile sul mercato. Ha un modo a due, un Ghost mode ed è una simulazione molto realistica.

Kikuchi: Ma se confrontato con **Ridge Racer**, i movimenti delle vetture non appaiono altrettanto perfetti. Questo perché **Ridge Racer** si basa su un sistema di spostamento su schermo per cui le vetture appaiono come incanalate su binari invisibili, precalcolati. Il nostro gioco, al contrario, si basa su calcoli fisici i cui risultati vengono visualizzati su schermo in tempo reale. Un esempio è la frizione della strada o l'assorbimento degli urti da parte degli ammortizzatori delle vetture, per altro configurabili a piacimento. **Sega Rally** è un prodotto unico nel suo genere e a mio parere non è direttamente confrontabile con nessun altro gioco disponibile sul mercato.

Mega Console: Come è stato accolto il gioco in Giappone?

Kikuchi: Il demo che abbiamo presentato al pubblico ha suscitato grande entusiasmo e i media ne hanno parlato benissimo, e la versione finale, ulteriormente upgradata ha riscosso un grande successo, non solo in Giappone, ma un po' dappertutto.

Mega Console: Con Sega Rally avrete saggiato a fondo le potenzialità del Saturn, messo a nudo forze e limiti. Come intendete far fruttare le conoscenze acquisite nei vostri prossimi progetti casalinghi?

Hattori: Non ritengo che l'hardware del Saturn sia frustrato da limiti eccessivamente vincolanti, anzi, devo dire che non ha nulla che possa impedirci di fare quello che vogliamo.

Mega Console: Quali giochi vorreste realizzare, ora?

Hattori: Abbiamo parecchi progetti in fase di studio, al momento, tra cui diversi puzzle games. Ma non è ancora chiaro cosa faremo adesso. Vorrei realizzare dei videogiochi capaci di soddisfare i più vasti bacini d'utenza. Ovviamente ho i miei gusti personali e ci sono cose che ci piacciono più di altre. Il mio sogno è creare una sorta di simulazione globale, che non finisca mai veramente, che possa garantire ore e ore di gioco, un divertimento infinito, che si rinnova di volta in volta. Oppure titoli caratterizzati da una longevità eccezionale.

Mega Console: Qual è il vostro prossimo progetto?

Nakamura: Non abbiamo ancora deciso niente di ufficiale...

Mega Console: Cosa ci dite della versione Saturn di Manx TT?

Hattori: Dovete chiederlo a Mizuguchi... È una sua creatura...

Mega Console: Un commento finale su Sega Rally?

Hattori: Credo che il gioco abbia una longevità che è raro trovare in una simulazione. Potete giocare per ore senza stancarvi, perché ci sono sempre cose nuove da imparare e la sfida a due è sempre avvincente. Vogliamo che i giocatori si divertano con i nostri prodotti e che ci giochino il più possibile...

*Direi che con **Sega Rally** e **Baku Baku Animals**, l'AM3 e il CS Team ci sono perfettamente riusciti. Ringraziamo i simpatici programmatori nipponici per la loro disponibilità e vi rimandiamo al prossimo numero di **Mega Console** per altre scottanti rivelazioni carpite dalle bocche di "quelli che fanno i videogiochi".*

Esclusivo!

TUTTE LE DIFFERENZE TRA LE VARIE VERSIONI DI SEGA RALLY!

Forse non tutti sanno che le versioni americane, giapponesi ed europee di **Sega Rally** non sono perfettamente identiche. Infatti, la versione americana - uscita per prima - non include alcuni miglioramenti che sono invece presenti nelle altre due. Di cosa si tratta esattamente? **Mega Console** ve lo illustra di seguito...

FOREST TRACK 1

VERSIONE USA
Nel Forest Track della versione yankee non c'è alcun dettaglio oltre il tracciato...

VERSIONI JAPPO/EURO
...invece nelle altre due c'è una vera e propria montagna extra!

FOREST TRACK 2

VERSIONE USA
Date un'occhiata allo starting point del Forest Track. Un sacco di gente immobile, vero?

VERSIONE JAPPO/EURO
Non è così nelle altre versioni, in cui si vede un tizio che salta su e giù come un ossesso e alza le braccia in segno di saluto... Che storia!

TOYOTA CELICA

VERSIONE USA
Cosa ne dite della macchina? Siamo sicuri che siano tutte uguali?

VERSIONE JAPPO/EURO
E invece no! La versione europea include decorazioni differenti e un adesivo sul retro!

OPZIONI

VERSIONE USA
E non dimentichiamo la configurazione del Ghost mode. Ci sono abbastanza opzioni per i gusti degli americani?

VERSIONE JAPPO/EURO
Beh, può darsi. Ma qui in Europa siamo più esigenti. Che ne dite di sei macchine traslucenti in più, ehehehehe?

REPLAY

VERSIONE USA
Il replay... Hmmm... Niente male, vero?

VERSIONE JAPPO/EURO
...ma quello europeo e jappo incorpora la visuale interna ed esterna e altre prospettive bonus

CAPCOM IN YOUR FACE!!! II

Avete già letto la recensione di Street Fighter Alpha per Saturn? Bene, ora sciroppatevi questa intervista esclusiva ai programmatori, con tanto di rivelazioni inedite sul favoloso X-Men: Children of the Atom - il miglior picchiaduro ad incontri per Saturn - e sul sequel, Marvel Super Heroes! Il meglio, sempre e solo su Mega Console.

Tatsuya Minami, che abbiamo intervistato il mese scorso, ha accettato di rispondere ad una ulteriore serie di domande per i lettori di **Mega Console***. Minami, come saprete, è il senior manager del reparto Ricerca & Sviluppo della Capcom. È lui che pianifica e decide i nuovi progetti della leggendaria software house nipponica. In altre parole, è uno che conta. E parecchio... A voi!*

Mega Console: X-Men: Children of the Atom è indubbiamente il miglior picchiaduro a incontri mai apparso per la piattaforma a 32-bit Sega. In base a quale criterio avete scelto i personaggi del gioco?

Minami: Degli **X-Men**, abbiamo privilegiato quei personaggi che potevamo animare in modo più semplice e realistico. Ma non solo: ne abbiamo scartati alcuni che pur non essendo difficili da programmare, non ci hanno soddisfatto dal punto di vista estetico.

Mega Console: Quali sono i personaggi scartati?

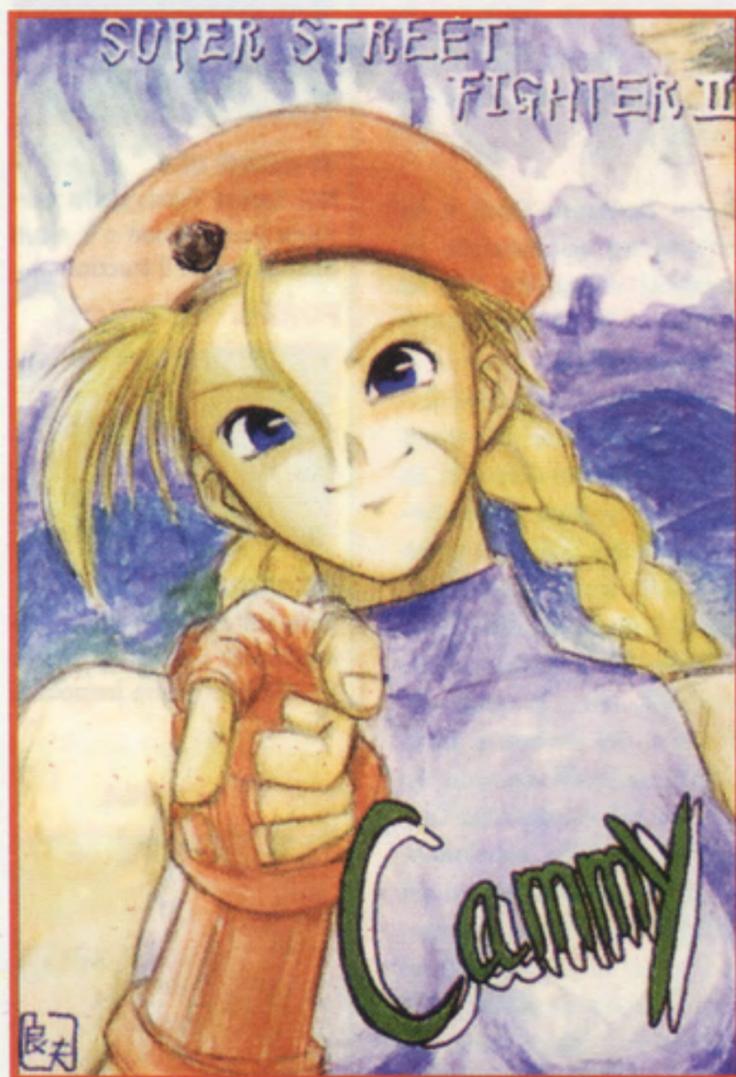
Minami: Purtroppo il contratto che abbiamo firmato con la Capcom mi impone il silenzio su questo punto.

Mega Console: Che tipo di ricerche avete svolto prima di decidere la conversione di X-Men su Saturn?

Minami: Prima di tutto abbiamo condotto una serie di analisi di mercato, al fine di verificare se c'era un reale interesse dell'utenza per un gruppo come gli **X-Men**. Vista la risposta entusiasta del pubblico quando è uscito il coin-op, abbiamo deciso la conversione per Saturn.

Mega Console: Passiamo ora ai personaggi del gioco. Prendiamo Wolverine, per esempio. Che tipo di materiale avete visionato per poter realizzare i movimenti di questo lottatore?

Minami: È stato difficilissimo! La Marvel ci ha imposto una serie di limitazioni sui movimenti e sui tipi di attacco di Wolverine. Non nascondo che a volte abbiamo avuto dei contrasti con i dirigenti della casa americana, ma dopo una serie di confronti e di spiegazioni, siamo arrivati a un compromesso che ha soddisfatto entrambe le parti. L'ostinazione dei manager Marvel e Capcom e i vincoli della licenza hanno rappresentato un'esperienza nuova per il nostro team di programmatori.

Mega Console: Avete incontrato difficoltà particolari per ciò che riguarda le animazioni dei personaggi? Wolverine si è rivelato il più ostico tra tutti?

Minami: Abbiamo avuto più di un problema durante la programmazione, ma devo dire che i risultati finali hanno ripagato gli sforzi. Abbiamo cercato di immaginare le aspettative dei lettori del fumetto ed eravamo un po' titubanti sulle loro reazioni di fronte alle animazioni degli **X-Men**, ma la risposta del pubblico è stata più che positiva.

Mega Console: In reda ci sono diversi fan dei comics Marvel e nessuno ha avuto da ridire sul lavoro che avete svolto! Ora, come mai avete inserito solo quattro degli X-Men (Wolverine, Magneto, Juggernaut e Psylocke) nel sequel, Marvel Super Heroes?

Minami: Perché si tratta dei personaggi che sono apparsi nelle Infinity Wars e, cosa più importante, sono i più popolari tra il pubblico.

Mega Console: Nelle Infinity Wars compaiono un gran numero di personaggi dell'universo Marvel - praticamente tutti. Quale criterio avete adottato nella sele-

zione dei supereroi da inserire nel coin-op?
Minami: Abbiamo scelto i personaggi più facilmente contestualizzabili in un picchiaduro. Poi, ovviamente, abbiamo dovuto sottostare alle richieste della Marvel.
Nel sequel volevamo inserire tutti i supereroi più famosi, non solo gli **X-Men**, ma i rappresentanti della Marvel, come l'Uomo Ragno, Hulk e Capitan America.

Mega Console: È vero che la versione Saturn include Akuma?
Minami: Ebbene, sì!

Mega Console: Come mai lo avete scelto come personaggio segreto?
Minami: Abbiamo esplicitamente richiesto alla Marvel la possibilità di inserire un lottatore della saga di **Street Fighter** nel nuovo coin-op e dal momento che non volevamo usare né Ryu né Ken, abbiamo optato per Gouki (aka Akuma).

Mega Console: Puoi confermare le voci secondo cui all'interno di Marvel Super Heroes - il coin-op - è stato inserito un secondo lottatore segreto?
Minami: Non posso rivelare nulla, ma la cosa è più che probabile, eh eh...

Mega Console: Quali sono le differenze fondamentali tra la versione Saturn e l'originale di X-Men? C'è qualcosa che ti ha deluso?
Minami: In effetti, sì. Le animazioni, per esempio. Comunque, la versione Saturn vanta modi di gioco inediti rispetto al coin-op. Il fatto è che la console Sega ha solo due megabyte di memoria, il che non è molto. Ma questo non è un limite esclusivo del Saturn, ma di tutte le piattaforme CD-ROM sul mercato, 3DO e PlayStation incluse. Convertire un gioco come **X-Men** e **DarkStalkers** è complicato, perché richiedono molta RAM. **X-Men** occupa 32 MByte di memoria solo per i lottatori, il che significa che abbiamo dovuto comprimerli quando avremmo voluto almeno raddoppiarli.

Mega Console: Questo significa forse che le future conversioni saranno sempre più problematiche? Man mano che svilupperete coin-op sempre più sofisticati, le versioni casalinghe saranno sempre meno somiglianti agli originali?
Minami: Faremo uno sforzo per mantenere elevata la qualità delle conversioni, potete starne certi.

Mega Console: La versione Saturn di X-Men include qualche miglioramento sostanziale rispetto all'originale? Si possono utilizzare i boss come Magneto e Juggernaut?
Minami: Esiste un modo di gioco segreto, ma al momento non possiamo rivelarlo. Per ora...

Mega Console: Per concludere... Ci puoi anticipare le date di uscita dei nuovi prodotti Capcom per Sega Saturn?
Minami: Certo! Il primo di marzo commercializzeremo **D&D's Tower of Doom**. Si tratta della conversione diretta di un nostro coin-op. Il quindici di marzo sarà la volta di **Vampire Hunter (aka Nightstalker: Darkstalkers Revenge o DarkStalkers 2)** e quindi di **Fox Hunt**.

*Ringraziamo Tatsuya Minami e la Capcom of Japan per la collaborazione. Non perdete il prossimo numero di **Mega Console** per la recensione completa di Vampire Hunter, il terzo picchiaduro ad incontri della Capcom per Saturn.*

Ayeeeah!

X-Men: Children of the Atom
Recensito sul numero 22 di Mega Console con un eclatante 91%, X-Men si è imposto come il migliore beat'em up one-on-one per Saturn.

Street Fighter Alpha
La review completa del primo update di Street Fighter (ignoriamo l'ignobile versione The Movie) per Saturn comincia a pagina 56...

Vampire Hunter
Presentato in esclusiva sul numero scorso, Vampire Hunter sarà recensito alla grande sul prossimo numero di Emsi!

Marvel Super Heroes
Il nuovissimo picchiaduro da bar della Capcom è in fase di sviluppo per Saturn. L'uscita è prevista per giugno.

Toy **Story** è un titolo che i futuri giochi per Megadrive troveranno molto difficile eguagliare, ma la Sega sta già provando a raggiungere questo obiettivo con il suo nuovo platform, **Bugs Bunny In Double Trouble.**
Composto da undici livelli, il gioco presenta apparizioni straordinarie da parte di altri celebri personaggi dei Looney Tunes (saranno contenti Maria Monsé e tutti coloro che seguono il suo programma televisivo, **Go Kart**) come Daffy Duck, Porky Pig e Yosemite Sam, ognuno dei quali agghindato in vari modi. Ugualmente presenti per restituire appieno l'atmosfera dei cortometraggi animati della Warner sono personaggi meno noti come Gossamer e Babyface. Tutte le ambientazioni e le situazioni sono basate più o meno fedelmente su quelle viste nei cartoni del celebre mangia-carote. Sviluppato dalla Probe con grafica fornita dalla Climax, **Bugs Bunny In Double Trouble** dovrebbe uscire intorno a Pasqua. Nel frattempo, godetevi queste prime immagini e le prime informazioni disponibili sul gioco...

BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE

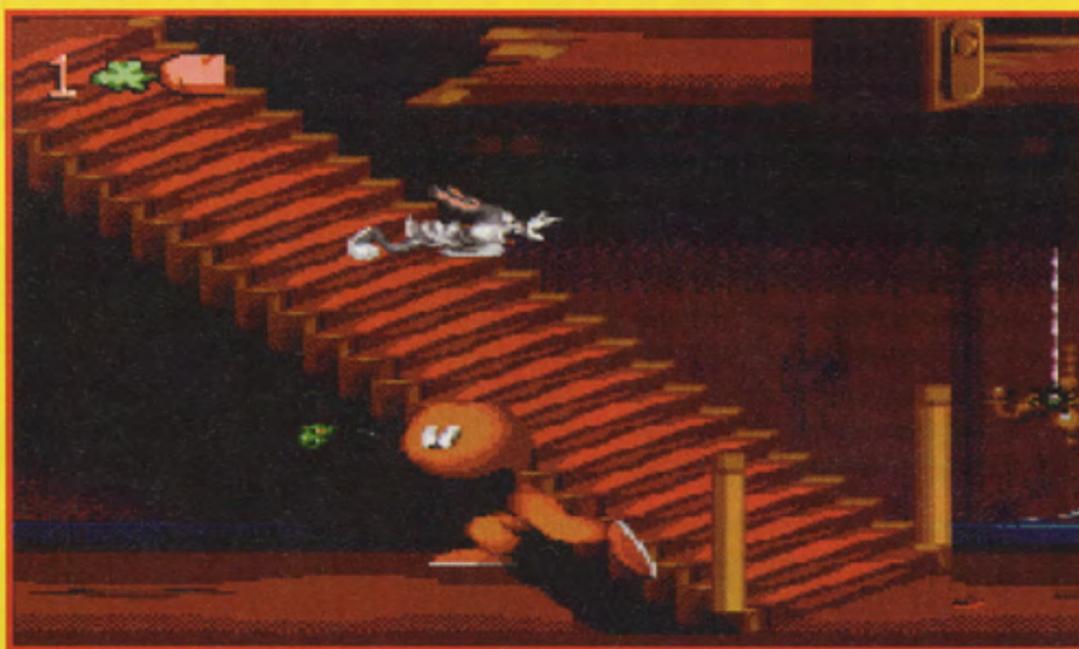
INDOVINA CHI VIENE A CACCIA?

Il consueto habitat naturale di Bugs Bunny, la foresta, fa da sfondo a uno dei primi tre livelli del gioco. Purtroppo, la tranquillità del coniglio viene interrotta da quel classico pretesto usato dalla Warner nei suoi cartoon: l'apertura della stagione di caccia. A tenere il fucile spianato su Bugs è naturalmente Elmer Fudd (altrimenti noto, in Italia, come Taddeo). L'unico modo per togliersi da questo impiccio è ottenere l'aiuto di Daffy Duck. Facendosi inseguire dalla nevrotica anatra per tutta la foresta, Bugs la costringerà a sfrecciare davanti ad uno dei cartelli recanti l'autorizzazione a dare la caccia ai conigli, che a causa dello spostamento d'aria si volterà per mostrare l'immagine di una certa creatura munita di ali, becco e zampe palmate. Frattanto, il nostro amico tutto orecchie dovrà anche evitare il contatto con bruchi, tamie e le noci che queste ultime gli tirano addosso. Per riuscire a evitare la cattura, Bugs potrà anche usufruire di rami disposti in modo da formare scalette naturali e piante rampicanti; salti particolarmente difficili potranno essere effettuati rimbalzando sulla trippa di Porky Pig. A livello felicemente completato, Elmer si farà avanti a passo di marcia e prenderà a pallinate Daffy anziché Bugs. Più che giusto, no?

"Hanno riso di me all'Accademia, mi hanno dato del pazzo!" eccetera eccetera...

ACA, CONIGLIO!

Essere gettato nel centro di un'arena abitata da un toro feroce non è una delle migliori situazioni in cui ci si possa trovare, ma Bugs ha già trovato il sistema per uscirne vivo con l'ingegnosità che gli è propria: farsi lanciare verso la stratosfera dal toro (potete immaginarvi come) per acciuffare candelotti di dinamite convenientemente situati all'estremità di paracadute sospesi nell'aria e far sì che il toro spedisca la dinamite (questione di corna anche in questo caso) in una delle buche nel terreno. Fatto questo, Bugs potrà accedere alle labirintiche gallerie sotterranee, dove dovrà scovare tutti i componenti (come carta moschicida, tritolo, eccetera... tutta roba proveniente senza dubbio dalla premiata ditta Acme) utili alla propria evasione, quindi potrà ritornare in superficie per attuare il piano di fuga in questione. E alla fine, se tutto andrà bene, Bugs potrà lasciare il toro alla mercé dei leoni rinchiusi nelle gabbie situate nel sottosuolo. Olé!

NON ENTRATE IN QUELLA CASA

Una villa popolata da spettri fa da sfondo a questo inquietante livello, di cui però non conosciamo a fondo la dinamica poiché la sua programmazione, al momento di scrivere, è ancora lungi dal terminare. Tuttavia, possiamo dire, grazie alle generose informazioni forniteci dalla Sega, che le varie stanze della casa saranno collegate l'una all'altra da alcuni passaggi cui si potrà accedere mediante l'utilizzo di chiavi codificate cromaticamente. Ci sarà inoltre da stare all'erta per non imbattersi in una terrificante montagna di gelatina arancione (meglio nota ai patiti dei cartoon targati WB come Gossamer) e nei pipistrelli-vampiro che inseguono Bugs per la casa. Assai più gradevole, invece, è la comparsa di un'avvenente coniglietta (non una di quelle che vivacizzano le pagine di Playboy, ma quasi) che cerca di attirarci negli angoli più oscuri dell'abitazione. Tutto ciò che possiamo dire al riguardo è: mai fidarsi dei conigli col rossetto alle labbra! Sotto la casa troviamo infine un Yosemite Sam in tenuta da scienziato pazzo che conduce bizzarri esperimenti nel suo laboratorio sotterraneo.

BACK TO THE DRAWING BOARD

Avendo presente l'enorme successo che da sempre ottengono i personaggi dei Looney Tunes, è facile capire perché la Warner Bros, cioè il leggendario studio cinematografico che produce le loro avventure, sia stata così severa con la Sega circa la trasformazione di Bugs Bunny, Daffy Duck e compagnia bella in immagini digitalizzate. "Abbiamo dovuto fare molta attenzione," dice Mike Gamble, produttore del gioco per conto della Sega. "Durante la preparazione di questo progetto avevamo preso delle videocassette per vedere in che modo era disegnato Bugs Bunny. Quando la Warner ha visto ciò che stavamo facendo col personaggio, ha cominciato a osservare che stavamo usando il corpo che Bugs aveva nel 1965 e le orecchie che lui aveva nel 1949, cose del genere. Il personaggio è in costante evoluzione, e noi abbiamo dovuto badare che il Bugs Bunny del gioco fosse esattamente uguale a come si presenta attualmente."

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

USCITA
APRILE

IL LADRO DI BUGSDAD

In questo livello a tema arabico, che vede Yosemite Sam riapparire nei panni di un califfo lunatico, Bugs sorvola a grande velocità alcune fortificazioni a bordo di un tappeto volante e getta missili auto-cercanti a forma di carota all'indirizzo delle guardie del castello. Tutto questo per riuscire a scovare il classico genio della lampada: un tipo grosso, verde e matto da legare.

Questi sì che sono scontri stellari oltre la 5ª dimensione, altro che il film di Luigi Cozzi!

HAREDEVIL HARE

La seconda metà del gioco è ambientata su Marte e presenta al pubblico uno dei personaggi più amati dagli estimatori dei cartoon firmati Warner Bros: Marvin il Marziano. In questo omaggio a **3-D Asteroids**, Bugs e Marvin cercano di sbalzarsi vicendevolmente dal sellino dei loro scooter spaziali. Per mantenere in volo il proprio veicolo spaziale, Bugs deve agguantare i fusti galleggianti di carburante che si materializzano di quando in quando in mezzo agli asteroidi.

PROSSIMAMENTE NEI MIGLIORI CINEMA

I livelli futuri comprenderanno 'Mad as a Mars Hare', una situazione alla **Defender** con Bugs che, rannicchiato dentro un minuscolo disco volante, dovrà evitare i laser provenienti dalla navicella di Marvin, la lava proveniente da un vulcano in eruzione e il contatto con il veicolo del cadetto spaziale Porky, che guida con la maestria di un kamikaze sbronzo. 'Hairway to the Stars' sarà un altro livello di matrice piattaformica in cui Bugs dovrà localizzare e sincronizzare con precisione quattro interruttori nascosti in un intrico di piattaforme marziane. Se riuscirà a sconfiggere Marvin e a reggersi al proprio "Modulatore Spaziale Esplosivo Audium Q36" (non chiedeteci che cosa sia, perché ancora non lo sappiamo), Bugs potrà abbandonare Marte in una navetta di salvataggio. Oltre a tutto questo troverete, nascosto da qualche parte in ogni livello, anche un marchietto della Warner Bros: se riuscirete a raccoglierlo entrerete nel livello bonus dove, secondo il signor Gamble della Sega, "dovrete raccogliere delle carote o qualcosa del genere, anche se non ne siamo ancora sicuri!" Ah beh, allora...

VIRTUDO

VIDEOGIOCHI E DINTORNI

PLAYSTATION NATION

RAPID RELOAD	99.000
KILEAK THE BLOOD	99.000
BATTLE ARENA TOSHINDEN	99.000
JUMPING FLASH	99.000
AIR COMBAT	99.000
LONE SOLDIER	99.000
NBA JAM T.E.	99.000
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	99.000
CYBERSLED	99.000
DISCWORLD	99.000
3D LEMMINGS	99.000
NOVASTORM	99.000
TOTAL ECLIPSE TURBO	99.000
EXTREME GAMES	99.000
WAR HAWK	99.000
WIPE OUT	99.000
RAYMAN	99.000
X-COM: ENEMY UNKNOWN	99.000
GOAL STORM	99.000
DOOM	99.000
ASSAULT RIGS	99.000
STARBLADE ALPHA	99.000
OFF WORLD INTERCEPTOR EXTREME	99.000
KRAZY IVAN	99.000
TWISTED METAL	99.000
RIDGE RACER	104.000
DESTRUCTION DERBY	104.000
LOADED	104.000
TEKKEN	104.000
MORTAL KOMBAT 3	104.000
FIFA SOCCER 96	104.000
NBA IN THE ZONE	104.000
POWER SERVE	104.000
PGA TOUR 96	109.000
JOHNNY BAZOOKATONE	109.000
WORMS	109.000
THUNDERHAWK 2	109.000

SATURN SECTOR

INTERNATIONAL VICTORY GOAL	99.000
SHINOBI X	99.000
RAYMAN	99.000
VICTORY BOXING	109.000
FIFA SOCCER 96	109.000
VIRTUA RACING	109.000
MORTAL KOMBAT 2	109.000
VIRTUA FIGHTER 2	124.000
SEGA RALLY	124.000
VIRTUA COP + VIRTUA GUN	154.000

SNES PLANET

MICKEYMANIA	64.000
SUPER STEET FIGHTER 2	84.000
KILLER INSTINCT	84.000
FIFA SOCCER 96	119.000
EARTHWORM JIM 2	119.000
NBA LIVE 96	119.000
DIDDY'S KONG QUEST	124.000
YOSHI'S ISLAND	124.000
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 2	129.000
DOOM	129.000
MORTAL KOMBAT 3	TEL.

SEGA ZONE

MICKEYMANIA	64.000
MORTAL KOMBAT 2	74.000
THE LION KING	74.000
NBA JAM T.E.	79.000
VIRTUA RACING	94.000
FIFA SOCCER 96	109.000
NBA LIVE 96	109.000
EARTHWORM JIM 2	109.000
MORTAL KOMBAT 3	TEL.

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
AREA CONSOLE E ACCESSORI
VASTO ASSORTIMENTO CD-ROM PER PC
ASSISTENZA TECNICA
GARANZIA 12 MESI
I PREZZI SI INTENDONO COMPRENSIVI DI IVA

LA PIRATERIA NUOCE GRAVEMENTE ALLA SALUTE

SE DESIDERI RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI (DISPONIBILE DA MARZO) INVIA IL PRESENTE COUPON COMPILATO:

ETÀ.........
NOME..
COGNOME..
INDIRIZZO...
CITTÀ................................PROV.......CAP............
TEL............../..

VIRTUDO - VIA FIAMMA 6 - 20129 MILANO TEL. (02)717274

APERTO DALLE 9,00 ALLE 13,00 E DALLE 15,30 ALLE 19,30 CHIUSO DOMENICA E LUNEDI MATTINA

Panzer Dragoon II Zwei

Immaginate uno sparatutto onirico e visionario, a metà tra Laputa e Moebius. Immaginate un'area di gioco interamente tridimensionale, a trecentossessanta gradi, caratterizzata da poligoni pieni e dragoni alati... Immaginatevi Panzer Dragoon... Fatto? Bene, a distanza di un anno, la fenice è risorta dalle sue ceneri... Preparatevi a una dose doppia di allucinazioni videoludiche. Preparatevi a Panzer Dragoon 2...

a cura di MBF

"Spread your wings and fly away" (Queen)

Panzer Dragoon è e resta una delle esperienze elettroniche più intrippanti mai sperimentate su Saturn. Dalla spettacolare e persino poetica intro alle furiose battaglie a cavallo di una splendida bestia alata che si richiama a una tradizione che comincia con *DragonLance* e finisce, scusate il gioco di parole, con la Storia Infinita. Andromeda, il team della Sega che ci aveva regalato il trip bestiale, è tornato a stupire il mondo con il sequel di quel leggendario videogame, ma se seguite **Mega Console**, dovreste già saperlo, visto che il mese scorso abbiamo sconvolto le vostre menti pubblicando in anteprima le primissime immagini di **Panzer Dragoon 2.** Per chi non lo sapesse, **Panzer Dragoon** è risultato essere il videogioco più costoso mai prodotto dalla Sega per una console casalinga, ma se provate a chiedere a Kalinske e soci quanto abbiano investito per questo sequel, difficilmente riuscirete a scucire qualcosa di più consistente di un granitico "no comment". Per coloro che avessero perso **Panzer Dragoon** (male, molto male), diciamo che si tratta di un incrocio tra **Afterburner, Space Harrier** e **Magic Carpet** (presentato altrove sempre su questo stesso numero), con la radicale novità dei combattimenti a tuttocampo, attraverso la selezione di quattro differenti punti di vista.

METAMORFOSI

"Un mattino Gregor Samsa, svegliandosi dopo una notte di incubi, scoprì di essersi trasformato in un enorme scarafaggio". Così scriveva Franz Kafka qualche decennio fa. L'idea deve essere piaciuta parecchio al team degli Andromeda, tanto da spingerli a inserirla in questo gioco.

La trasformazione della larva in farfalla è forse l'immagine più adatta a descrivere la metamorfosi della creatura di **Panzer Dragoon 2.** A differenza dell'originale in cui volavamo a cavalcioni di una bestia adulta, in questo sequel "pilotiamo" dapprima un cucciolo di drago, che, nei primi livelli, è ancora incapace di staccarsi dal terra e conseguentemente non può che correre penosamente come un dodo frettoloso. Man mano che l'avventura procede, anche il dragone cresce, matura, entra nella fase della pubertà, si copre di brufoli e comedoni e

finalmente impara a volare. Una delle critiche principali al primi **Panzer Dragoon** riguardava il livello di difficoltà. Ironicamente, se una parte degli utenti ha trovato il gioco troppo facile, l'altra - altrettanto consistente - ne ha criticato la (presunta) eccessiva facilità. La caratteristica della "metamorfosi" inserita in **Panzer Dragoon 2**, dovrebbe mettere d'accordo la massa videoludica. Il gioco infatti è in grado di misurare in tempo reale le effettive capacità del giocatore e quindi di modificare il livello di difficoltà in modo uniforme alla crescita 'virtuale" del drago. I giocatori meno esperti vedranno implementate prime le capacità difensive e solo in un secondo tempo quelle offensive, mentre i giocatori più smaliziati potranno usufruire delle potenzialità di attacco sino alle prime battute. Il drago si sviluppa letteralmente in modo da soddisfare le esigenze del videoplayer!

VEDERE L'INVISIBILE

Se combattere contro avversari che vi piombavano addosso dai lati non era cosa facile, ora avrete a che fare anche con attacchi dal basso e dall'alto. Ebbene sì, raga, in **Panzer Dragoon 2** verrete insidiati da ogni lato, il che allarga ulteriormente un'area di gioco già massiva. La Sega è probabilmente la casa che più di tutte ha enfatizzato l'onnipotenza visiva del giocatore, che ormai può interagire con lo scenario elettronico da ogni angolazione possibile ed immaginabile, come se avesse mille occhi sparsi per l'area di gioco (*scusate l'auto-citazione...* NdMBF). Gli anni novanta verranno probabilmente ricordati come il decennio che ha moltiplicato a dismisura la possibilità di vedere il non visibile dei videogiochi e titoli come **Panzer Dragoon** 1 & 2 verranno eletti a paradigmi di questa nuova generazione di prodotti.

Il texture mapping del gioco è stato nettamente migliorato rispetto al primo episodio.

STACCANDO L'OMBRA DA TERRA...

La "metamorfosi" del drago non ha una finalità meramente estetica, ma influisce in modo determinante ai fini della giocabilità. A seconda del grado di sviluppo della bestia, infatti, potrete scegliere se seguire un itinerario nel cielo, oppure restare sulla terra ferma. Gli scenari cambiano in maniera sostanziale a seconda delle vostre decisioni. Facciamo un esempio: ad un certo punto raggiungerete un'enorme caverna. Potete scegliere se scendere a terra ed entrare, oppure scavalcarla direttamente con un colpo di ali. Chiaramente, il tema esplorativo è stato enfatizzato nettamente in questo secondo episodio. Se vi è piaciuto il romanzo di Daniele del Giudice sull'avventura del volo, amerete **Panzer Dragoon 2...**

A differenza di giochi come StarFox, Space Harrier o Afterburner, in cui dovevate pilotare sempre in avanti, in Panzer Dragoon 2 potrete selezionare itinerari diversi.

UN MONDO IN MOVIMENTO

Sebbene la programmazione di **Panzer Dragoon 2** sia cominciata già da qualche tempo (il sequel era già stato annunciato a pochi mesi dall'uscita del primo) una versione largamente incompleta è stata presentata al pubblico durante il Toshimaen Show di Tokyo. Tuttavia, siamo riusciti ad ottenere un demo più avanzato dagli Andromeda, il team della Sega attualmente impegnato sul Progetto Perseo, (nome in codice di **Panzer Dragoon 2**, o **Zwei**). Questo gioco è destinato a lasciare il segno, viste le ambizioni dei programmatori e i risultati già ottenuti. Le visuali sono state migliorate in modo sensibile, sia numericamente sia qualitativamente. Il passaggio avviene molto più istintivamente e il senso di "mal di mare" suscitato dal primo episodio sembra scomparso. I fondali sono stati incredibilmente implementati: aspettatevi fiumi in piena, cascate e condizioni meteorologiche cangianti (neve e pioggia, detto in altri termini). Rispetto agli scenari in qualche modo "statici" del primo **Panzer**, in questo sequel tutto sembra essere in perpetuo movimento.

Un dragone che si sviluppa, possibilità di selezionare itinerari alternativi, modi di gioco aerei e terrestri, visuali implementate, scenari dinamici: **Panzer Dragoon 2** promette davvero grandi cose. Ma la novità più interessante ai fini della giocabilità è il nuovo modo di accesso al disco, che secondo gli Andromeda, sarà limitato veramente al limite. È inoltre stato garantito che la versione europea sarà a pieno schermo e priva di rallentamenti dovuti allo standard televisivo differente (PAL). Non perdete il prossimo numero di **Mega Console** per altre rivelazioni sullo sparatutto del 1996!

DEVI FARNE DI STRADA, BIMBO...

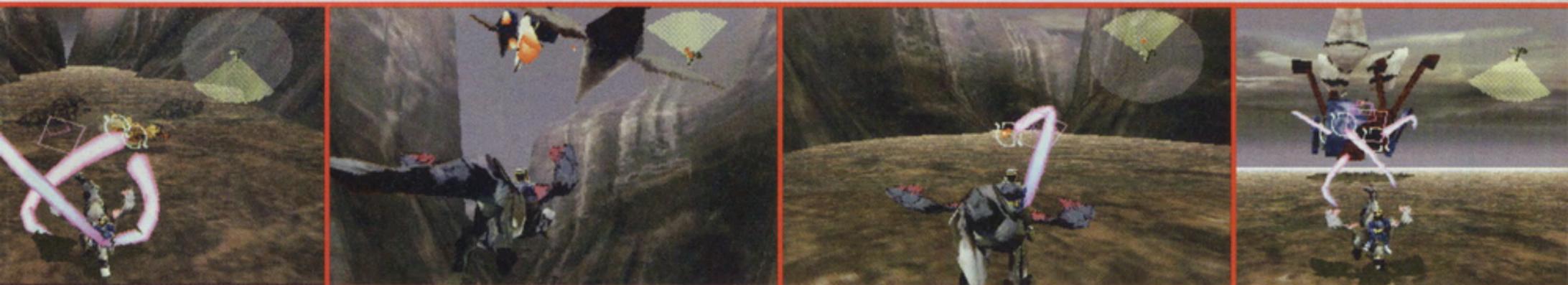
Giusto per darvi un'idea dello sviluppo del drago, eccovi alcune immagini tratte dai momenti iniziali di **Panzer Dragoon 2**. Cavalcando in uno stretto canyon, venite attaccati da un verme gigante. Premendo il pulsante di sparo rilascerete un colpo massivo all'indirizzo del mostro, lasciandogli il collo bluastro. D'ora in poi, potete blastare tutto quello che si muove! Per quanto riguarda gli armamenti, per ora gli Andromeda si sono limitati a riprodurre quelli del primo episodio. Tenendo premuto il pulsante potete targettare gli avversari e abbrustolirli con raggi luminosi altamente devastanti. Schiacciando A, B o C otterrete dei colpi rapidi, ma non meno letali. Possiamo però anticiparvi che gli Andromeda inseriranno un arsenale più vasto, selezionabile attraverso un apposito cheat-mode nel primo **Panzer**. È stato inoltre promesso un modo di attacco spettacolare che trasforma il drago in una torcia volante (***ehi, questa l'hanno copiata dal vecchio Terra Cresta!*** NdMBF).

Utilizzando la visuale di rotazione potrete apprezzare le animazioni incredibili di PD2. Il modo in cui il vostro drago corre è particolarmente realistico

Una serie di prospettive inedite premiano una grafica ancora più visionaria rispetto a quella già fantastica del primo episodio...

...ma la finalità delle visuali non è meramente estetica, bensì pratica: dovrete usufruirne in continuazione per prevenire gli attacchi da dietro e dai lati.

In questa foto potete vedere le ali - ancora sottosviluppate - del vostro fido dragone. Per ora non potete che correre...

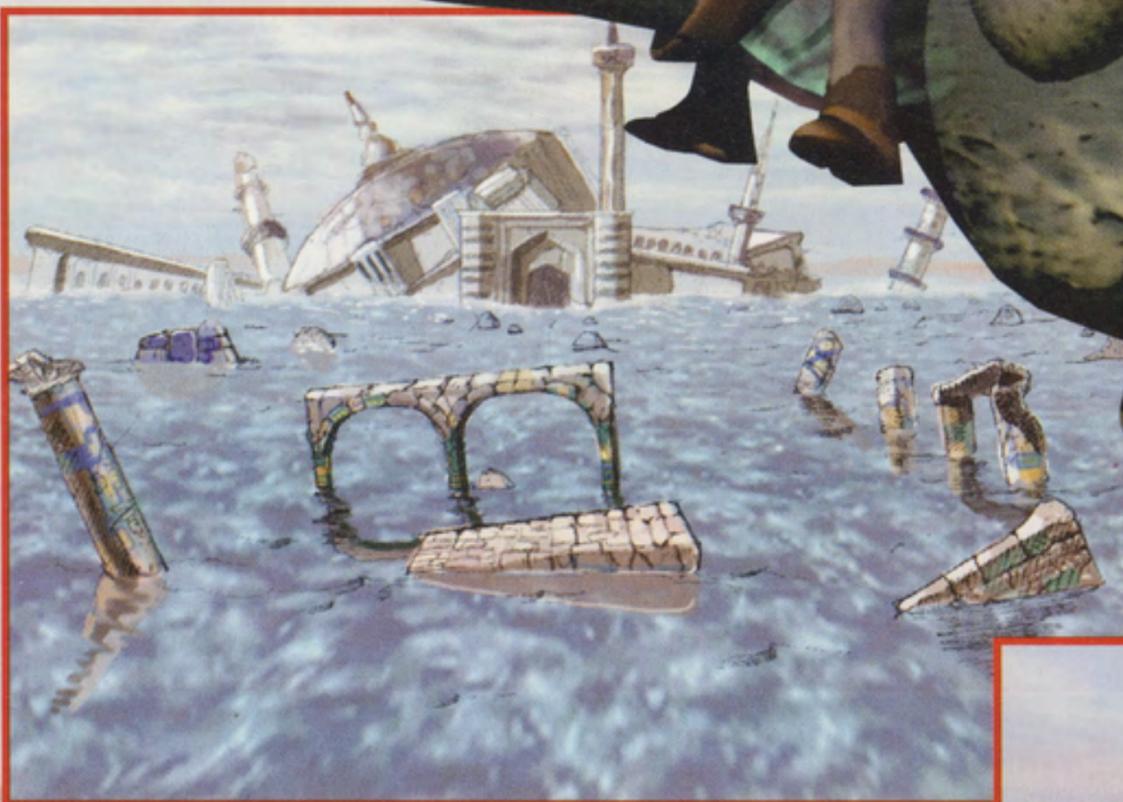
Checkate qui! Ve la ricordate la gigantesca creatura volante del primo Panzer? È tornata e si è pure fatta un bel lifting!

VISIONI INTERATTIVE

In **Panzer Dragoon 2** non solo potete switchare la prospettiva di 90° e 180° con la semplice pressione di un tasto, ma potete anche modificare la distanza di visione. In questa pagina potete vedere gli effetti della selezione delle varie visuali...

Visuale da Lontano

Visuale Spettacolare

Visuale Standard

I più esperti di voi avranno già notato che lo sprite principale è stato interamente ridisegnato. Uno zoom lo conferma perfettamente.

DECISIONI, DECISIONI...

Mega Console è lieta di presentarvi in anteprima il primo livello di **Panzer Dragoon 2**. Ma lasciamo parlare le immagini...

1. State volando attraverso uno scenario roccioso, combattendo contro alcuni avversari particolarmente ostici.

2. Improvvisamente, vi trovate di fronte una montagna gigantesca. Che fate, skattate a sinistra per inseguire il tarpano che vi ha stuzzicato, oppure proseguite verso destra?

3. Ok, avete optato per la sinistra (brutta scelta, brutta scelta) e di fronte a voi si apre un baratro profondissimo. State per precipitare nel vuoto, quando - magilla! - il drago dispiega le ali e comincia a volare. Ma non è il caso di rilassarsi: di fronte a voi compaiono le navi volanti nemici e un fottio di piccoli ma agilissimi caccia nemici. La sensazione del decollo è stata ricreata con un realismo impareggiabile.

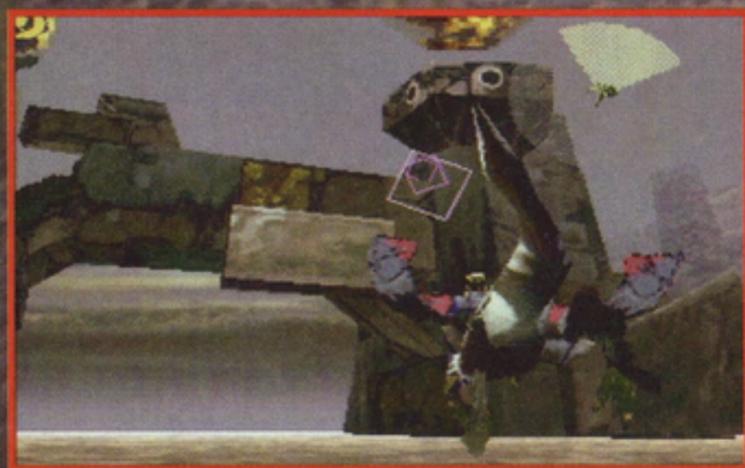
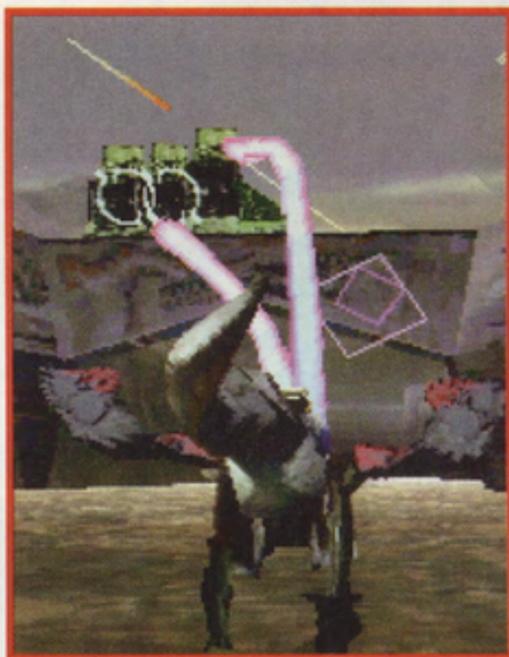
4. Adesso vi spostate a destra (era ora) e vi trovate di fronte ad un secondo baratro. Ma questa volta non fate in tempo ad aprire le ali... Panico! Fortunatamente, cadete su una sporgenza e cominciate a correre su un sentiero che si snoda tra le rocce. Spettacolare a dir poco, potremmo aggiungere a questo punto.

5. Sorpresa! Vi trovate di fronte la fortezza nemica, con tanto di torrette e mura invalicabili. E adesso?

Il dragone apre le ali e vola via...

... ma ecco che appaiono all'orizzonte i cattivi!

Alcune delle navi volanti sono davvero impressionanti!

Se non vi piace volare, preparatevi a uno scontro a terra...

Fate attenzione a non farvi beccare dal fottio di colpi dei

vostri avversari!

Per colpire le creature in lontananza dovete prima targettarle.

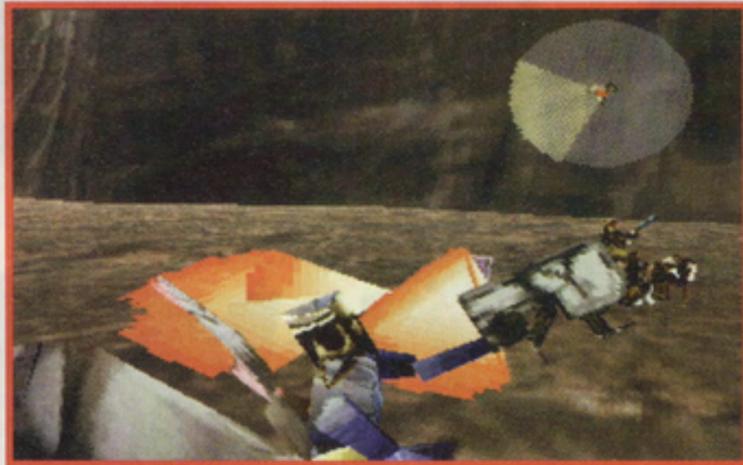
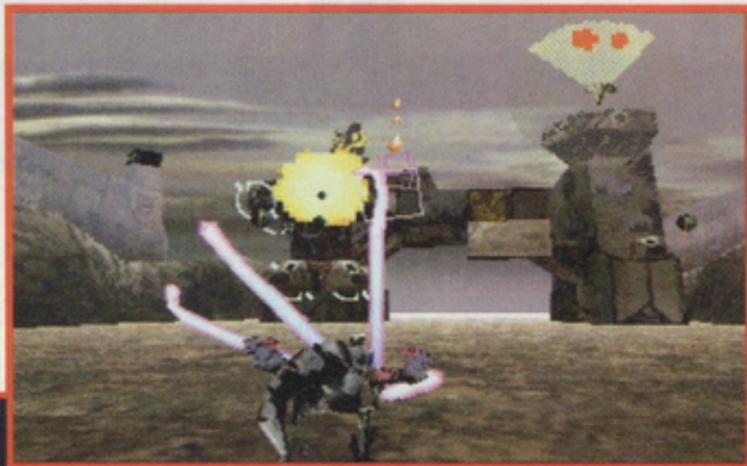
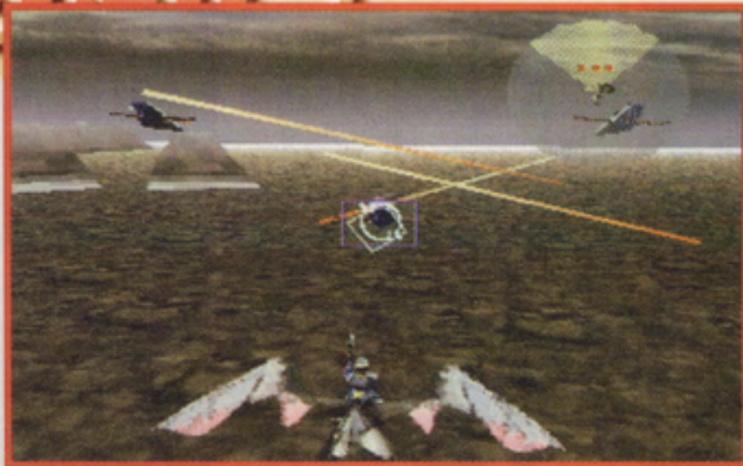
Le torrette sono un ostacolo non facile da superare.

Distruggete questi enormi mezzi alati se volete passare!

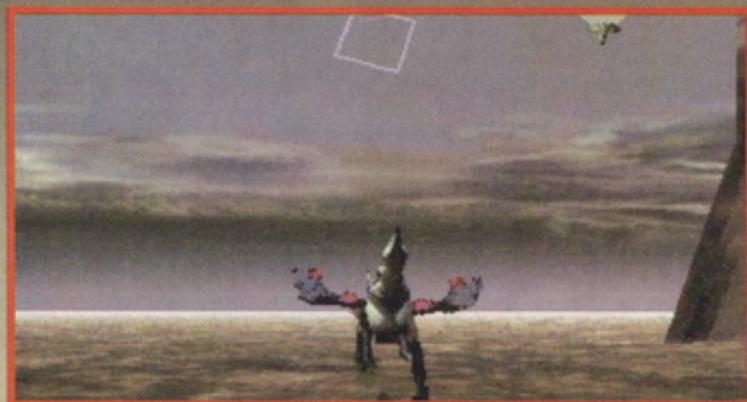
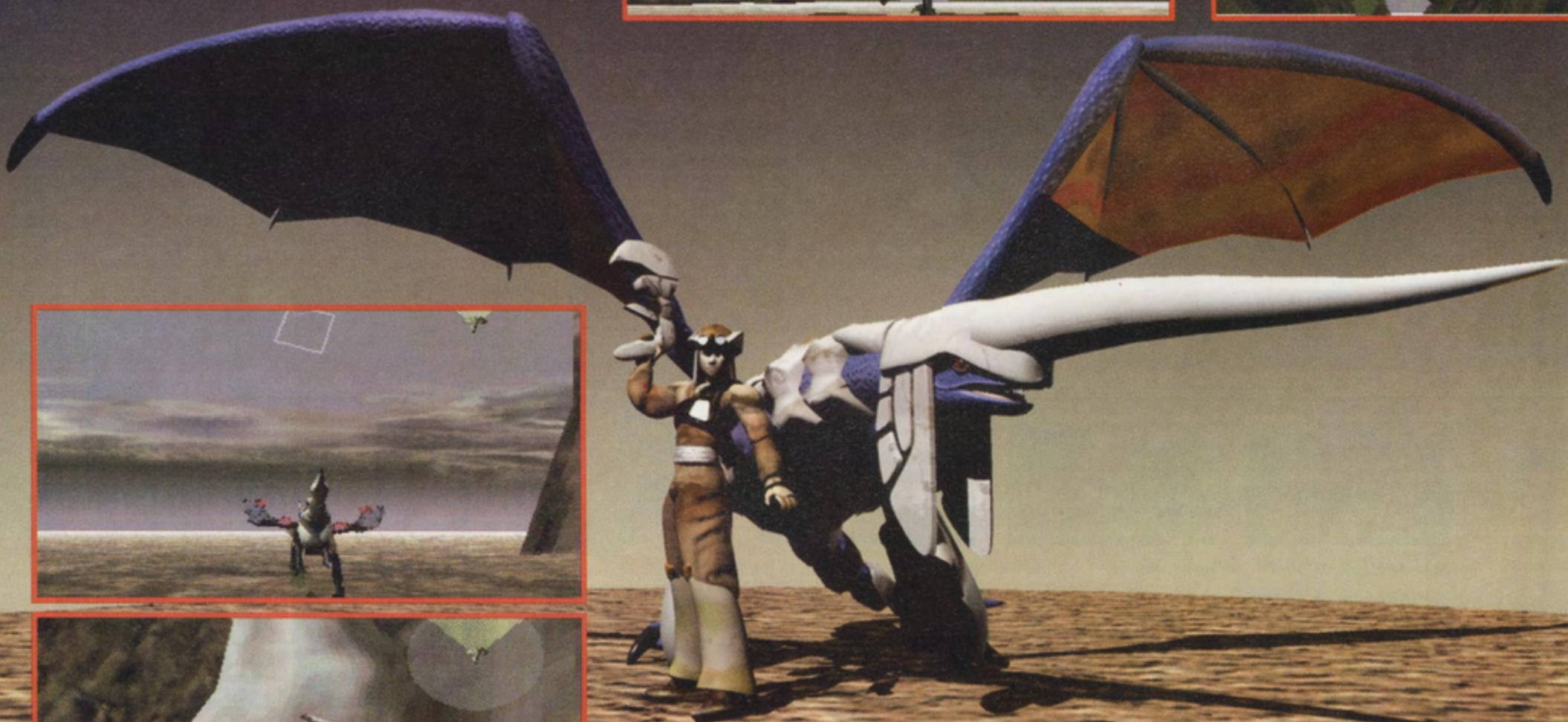
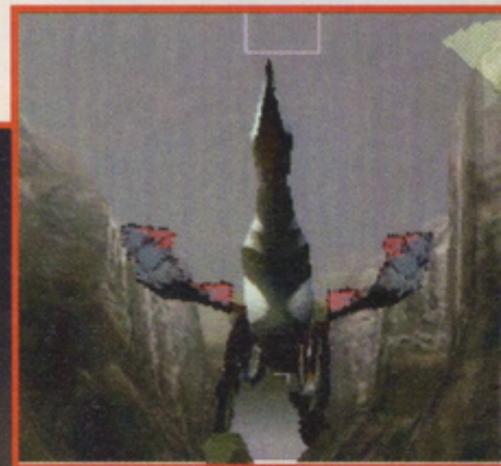
Per uscire dalla fortezza dovrete prima demolire quel tarpano!

L'unico consiglio è... FARE FUOCO!

Ecco il primo boss di primo livello. È galattico! Una macchina da guerra volante armata fino ai denti. Impressionante!

Man mano che la distruggete, svelerete parti inedite della fortezza volante. Occhio alle bombe, ma soprattutto alle

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPARATUTTO

USCITA
APRILE

e d i m e d i a

GIOCHI SATURN

PARODIUS	L. 109.000	DAYTONA	L. 98.000
TOHSHINDEN S	L. 128.000	VIRTUA COP + GUN	L. 155.000
RAYMAN	L. 115.000	SEGA RALLY	L. 138.000
HANG ON GP '95	L. 98.000	VICTORY GOAL	L. 125.000
STREET FIGHTER ALPHA	L. 148.000	VIRTUA FIGHTER 2	L. 138.000
F 1 LIVE INFORMATION	L. 128.000	BUG	L. 99.000
PANZER DRAGOON	L. 119.000	FIFA '96	L. 125.000
REVOLUTION X	L. 120.000	HI-OCTANE	L. 109.000

SEGA SATURN PAL L. 699.000

MEGA DRIVE PAL L. 189.000

MEGA DRIVE

FIFA '96	L. 115.000	PREMIER MANAGER	L. 108.000
NBA LIVE '96	L. 135.000	SUPER STAR SOCCER 2	L. 115.000
SUPER SKIDMARKS	L. 118.000	MICROMACHINES 2	L. 115.000
NHL HOCKEY '96	L. 115.000	LIGHT CRUSADER	L. 105.000
EARTHWORM JIM 2	L. 118.000	PETE SAMPRAS TENNIS '96	L. 120.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 114.000	COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD	L. 110.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL. 011/98.13.027 FAX 011/98.13.105

SERVIZIO RIVENDITORI TEL. 0541/25.4.95 FAX 0541/25.1.52

INTERNET -e-mail:edimedia @ iper.net ://http:www.iper.net/edimedia .it

e d i m e d i a

Magic Carpet

Lavorando per una compagnia come la Bullfrog diventa difficile eccitarsi per un nuovo progetto, anche quando questo vanta caratteristiche rivoluzionarie nel suo genere, se addirittura non ne inventa uno ex novo. Infatti, se si eccettua il discreto Powermonger, ogni titolo Bullfrog ha lasciato un segno indelebile nella Storia dei Videogiochi, ha generato mode e trend e ha fatto di Peter Molyneux uno dei pochissimi geni visionari ancora in circolazione sul supermercato videoludico. Signore e signori, ecco a voi un gioco che è già leggenda. Ecco a voi Magic Carpet e, come dissero gli antichi, CARPET DIEM...

a cura di Matteo Bittanti

La Bullfrog ha già saggiato le potenzialità del Saturn con due buoni titoli: **Theme Park** e **Hi-Octane**. **Magic Carpet** è il terzo titolo in otto mesi, non male considerando la qualità dei progetti sino ad oggi sviluppati. Al pari degli altri due, *Il Tappeto Magico* è una conversione da PC, piattaforma sulla quale ha riscosso un successo enorme, tanto da generare l'immancabile sequel. A coloro che non avessero avuto la fortuna di giocare all'originale, diciamo che **Magic Carpet** è uno sparatutto incredibilmente frenetico e, nel contempo, parecchio innovativo. L'obiettivo del gioco è quello di raccogliere le sfere di Mana, la misteriosa energia vitale che abbiamo già incontrato in precedenti produzioni Bullfrog, come **Populous** e **Populous 2**. Non è un fluido, non è una sostanza: è appunto una forza che regola gli universi virtuali creati dai demiurghi inglesi. Non è né positiva, né negativa. Esiste e fa esistere. Tutte le creature e gli oggetti la posseggono, ma in concentrazioni variabili. In **Magic Carpet** veniamo a sapere che un'enorme quantità di Mana è stata dispersa in 75 mondi differenti, finendo nelle mani di creature diaboliche e maghi al servizio del Male. Voi, nei panni di un potente mago, dovrete raccogliere tutta l'energia vitale che permea l'universo e l'unico modo di ottenerla è sottrarla a chi già la possiede, anche se questo implica il loro annichilimento. Il metodo migliore per farlo è attraverso la magia, arte alla quale siete stati iniziati nella vostra giovinezza elettronica e che siete in grado di padroneggiare in modo esperto. Ma gli incantesimi vanno lanciati con parsimonia, giacché per essere realizzati, consumano quantità più o meno grandi di Mana. Nel gioco, il Mana si presenta sotto forma di globi, di sfere, che potrete raccogliere al volo. Ma non siete gli unici assetati della preziosa energia: dovrete vedervela in particolare contro sette malefici maghi che useranno tutta la loro forza magica per sottrarvi il Mana che già possedete. Il livello di blastamento cresce a dismisura col progredire del gioco. Per sapere tutto, ma proprio TUTTO, della versione Saturn, abbiamo scambiato quattro chiacchiere con Andy Nuttall, project producer e Cathy Campos, marketing Manager della Bullfrog. **Magic Carpet** è l'originale invenzione di Glen Corpus, uno degli innumerevoli talenti della Bullfrog, l'equivalente dell'MIT dei videogiochi. Il merito di Corpus è stato quello di sviluppare un generatore di mondi tridimensionali sul quale costruire una simulazione 3D in prima persona. All'inizio, la Bullfrog pensava di sfruttarla per una simulazione di volo vera e propria, ma l'idea di realizzare l'ennesimo incrocio tra **Afterburner** e **F18** non ha entusiasmato particolarmente Peter Molyneux e soci. Dopo qualche giorno, Glen Corpus è saltato fuori con un'idea brillantissima: una simulazione di tappeto volante! E così i Bullfrog hanno cominciato a lavorare con entusiasmo a **Flying Carpet** che di lì a qualche mese sarebbe diventato il definitivo **Magic Carpet**, uno dei migliori titoli per PC mai usciti.

La versione Saturn

Andy Nuttall ci ha spiegato che la difficoltà maggiore che i Bullfrog hanno incontrato lavorando alla versione Saturn di **Magic Carpet** è stato ottimizzare il codice al fine di mantenere una velocità ottima nel corso dell'azione. Un ostacolo non indifferente era rappresentato dal numero di animazioni al secondo: un primo passaggio dalla versione PC non era particolarmente incoraggiante, solo tre frames alla volta. Da allora, un'intensa programmazione e una serie di trucchetti che i geniali programmatori inglesi custodiscono gelosamente, hanno permesso di ottenere risultati molto più esaltanti, quantificabili dai dodici ai venti frames al secondo. Normalmente, i quadri si succedono in misura di venti al secondo, ma quando gli oggetti su schermo diventano troppo numerosi, il Saturn riduce automaticamente il numero di animazioni, per evitare fastidiosi effetti di rallentamento. Andy ci ha assicurato che questo avviene solo nei livelli estremamente avanzati del gioco e che il passaggio da 20 a 12 avviene senza che il giocatore abbia il tempo di accorgersene. Abbiamo chiesto a Andy come siano riusciti ad aggirare questo genere di problemi. Il programmatore della Bullfrog ha configurato una serie di routines che facilitano il lavoro di calcolo al processore centrale in modo tale da evitare fastidiosi "colli di bottiglia" che si traducono in rallentamenti e flickerii. In particolare, il Saturn non gestisce direttamente tutti quegli oggetti che sono fuori dal campo visivo del giocatore, ma solo quelli che appaiono direttamente su schermo. Tale riduzione facilita enormemente il calcolo delle animazioni, senza però decrescere il livello di realismo della simulazione. L'ottimizzazione del codice ha inoltre permesso ai Krysalis, il team Bullfrog attualmente al lavoro sulla conversione, di apprendere i segreti del Saturn, una console estremamente difficile da programmare adeguatamente, ma che è anche in grado di regalare grandissime soddisfazioni sia agli sviluppatori che ai giocatori. Una delle peculiarità della piattaforma Sega è relativa alla gestione dei poligoni che Andy ha personalmente sviscerato. Quando il processore calcola la posizione dei poligoni da animare, lo fa mappando i vari punti attraverso una serie di punti. Ora, i Bullfrog hanno scoperto che mappando i vari punti attraverso una sola sequenza è possibile visualizzare poligoni su schermo a una velocità tre volte superiore al normale! Inoltre, per lo stesso motivo, il Saturn non riesce a flippare texture-mapping sui poligoni con estrema facilità, infatti i poligoni "ribaltati" si muovono a una velocità nettamente inferiore a quelli "non ribaltati".

Ma il fatto che le routines della versione PC diano risultati scarsi quando applicate con minime variazioni sul Saturn, non implica che la console Sega non sia potente tanto quanto il computer. Anzi, è estremamente positivo che i Bullfrog abbiano dovuto riprogrammare il gioco da capo o quasi, perché in questo modo sono stati costretti a sfruttare appieno le potenzialità della console. Ai tempi dei micro computer a 16-bit, le case si limitavano a trasportare il codice da una piattaforma all'altra, senza apportare grandi variazioni. Le conseguenze erano facilmente immaginabili: i giochi per Amiga spesso si riducevano a mere fotocopie dei titoli per Atari ST, macchina tecnicamente inferiore al glorioso computer Commodore, ma molto più facile da programmare e, almeno all'inizio, altrettanto diffusa. Inoltre, sfatando un'opinione assai diffusa, Andy Nuttall ha affermato che la conversione di **Magic Carpet** è stata facilitata dal fatto che l'hardware della console Sega è simile al PC in quanto non possiede effetti hardware customizzati, cosa che invece rappresenta la base della filosofia di PlayStation. Dal momento che il gioco è stato inizialmente sviluppato su una piattaforma priva di effetti customizzati, la programmazione della versione Saturn è risultata più agevole rispetto a quella Sony. Cose belle...

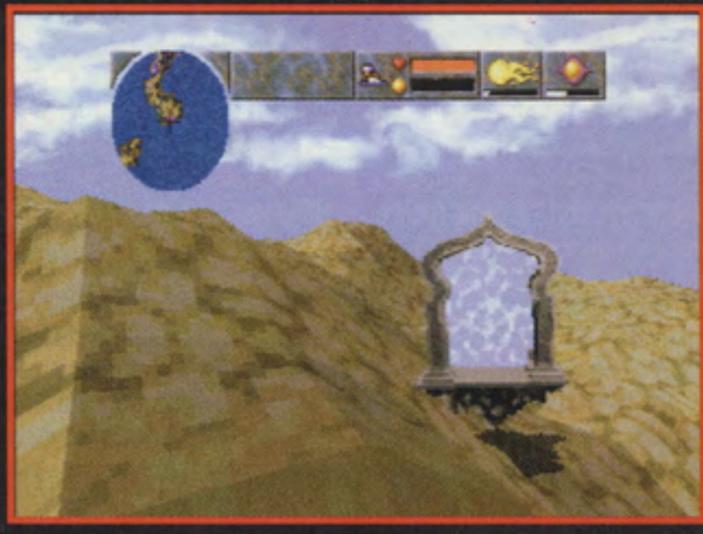
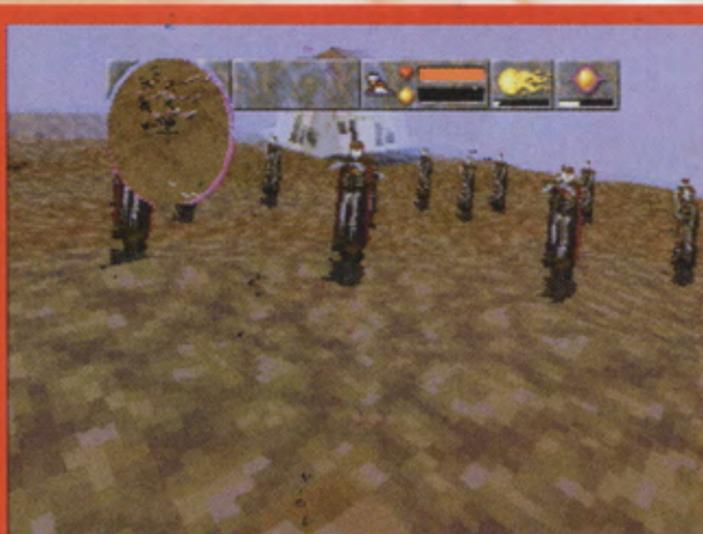
Epico!

I Bullfrog sono pronti ad ammettere che l'originale **Magic Carpet** aveva un livello di difficoltà esagerato. La versione Saturn, hanno lasciato intuire, dovrebbe essere più accessibile anche per compensare l'assenza dell'opzione di salvataggio durante il gioco che invece c'era nell'originale. La ragione del mancato inserimento del salvataggio automatico si spiega con i limiti di memoria *on-board* del Saturn: considerando che un singolo salvataggio richiede quasi un quarto di Megabyte di memoria, I Bullfrog sono stati costretti a scartarla. Ah, vorrei cogliere l'occasione per segnalare che la SNK ha annunciato che la versione Saturn di **King of Fighters '95** verrà venduta insieme a una espansione di memoria da 2 mega di RAM al fine di ridurre al minimo i tempi di caricamento. La cartuccia dovrebbe essere compatibile con tutti i futuri giochi per la console Sega targati SNK.

Ma la buona notizia relativa alla versione Saturn di **Magic Carpet** è che i Bullfrog hanno aggiunto una serie di livelli inediti (*Hidden Worlds*) finora commercializzati solo in forma di data disk per PC.

La casa anglosassone ha optato per la semplice aggiunta dei nuovi mondi agli altri - anziché farne un modo di gioco a parte - per via della loro estrema difficoltà. Gli ostacoli presenti nei Mondi Occultati sono incredibilmente duri e sarebbero del tutto sconsigliabili a coloro che non hanno superato nemmeno i precedenti. Per darvi un'idea della difficoltà del gioco, Cathy Campos ci ha raccontato un simpatico aneddoto. In uno degli ultimi livelli del gioco era presente un bug che rendeva impossibile proseguire, ma prima che i giocatori se ne accorgessero, sono passati dei mesi. Finalmente un gioco che non finiremo in tre ore e mezza...

A kind of magic (Carpet)...

La colonna sonora della versione Saturn è stata composta per l'occasione e sfrutta il poderoso chip Yamaha a dovere. Gli effetti audio sono a dir poco sensazionali e creano un'atmosfera del tutto particolare. Andy ci ha spiegato che il soundtrack di **Magic Carpet** è caratterizzato da effetti di "suono spaziale" che si miscelano in maniera quasi sublimlinale alla musica vera e propria. Sentirete infatti il rumore dell'acqua volando radenti al mare e udirete voci soffuse provenire da un accampamento di beduini.

Sulle prime, un normale sparatutto. Dopo quindici secondi di gioco, qualcosa di rivoluzionario

Panzer Dragoon 2 vs Magic Carpet: quale dei due si aggiudicherà il titolo di miglior sparatutto dell'anno?

Vedo tutto da lassù...

Per evitare di smarrirsi nel cielo blu di **Magic Carpet**, i Bullfrog hanno inserito un potente radar in grado di aggiornare in tempo reale il videogiocatore sulla sua posizione all'interno dei singoli livelli. Il radar facilita anche la raccolta del Mana disseminato nei vari scenari e la localizzazione delle creature. L'occhio ti vede (anche qui...).

Autocoscienza

L'ultima fatica dei Bullfrog si distingue da molti altri titoli in commercio per il grado di sofisticazione delle routines di intelligenza artificiali, i cui livelli sono ripartiti peculiarmente per ciascuna specie di esseri elettronici che popolano i mondi di **Magic Carpet**. In dettaglio:

MOSTRI

L'obiettivo primario dei mostri è quello di sopravvivere e distruggere gli avversari. Tuttavia, il genere mostruoso è caratterizzato da una serie di specie più o meno evolute, per cui il comportamento di un dragone è nettamente differente da quello di una vespa o di un avvoltoio. Le creature più grandi sono in grado di utilizzare la magia contro di noi, il che le rende particolarmente pericolose. Ancora più grave, queste ultime non si limitano a difendere i loro possedimenti, ma vi attaccano deliberatamente. La cosa peggiore è che ben presto dovrete fronteggiare sciami (o stormi, a seconda delle situazioni) di invasori e in più di un'occasione vi ritroverete circondati da un nugolo di avversari.

ESSERI UMANI

Come i simpatici omini di **Populous**, anche gli esseri che popolano le lande di **Magic Carpet** sono relativamente deboli e facilmente manipolabili. I loro accampamenti sono a vostra completa disposizione. Livelli elevati di "Mana" vi consentono anche di accrescere il vostro carisma e convincere gli esseri umani a sposare la vostra causa. Sotto la vostra influenza, non esiteranno a combattere contro altre creature e difendere il vostro feudo, e non esiteranno a immolarsi pur di ottenere il vostro plauso. Ma non sono tutte rose e fiori: gli esseri umani potrebbero anche ribellarsi alla vostra tirannia, specialmente se trattati in modo disumano. Dalla versione completa al 70% dalla quale abbiamo tratto queste splendide immagini, si vedeva un omino inviperito scagliare pietre contro le mura del vostro palazzo. Perché? Semplice, in un momento di disattenzione avevate bruciato la sua tenda e, presumibilmente, anche la sua famiglia. Fatevi un bell'esame di coscienza, adesso.

MAGHI

I vostri veri avversari sono sette maghi, il cui unico obiettivo è accumulare "Mana". È chiaro che questi personaggi posseggono il più alto grado di intelligenza artificiale e per ciò li incontreremo solo nei livelli avanzati. Ognuno di questi ha una personalità in qualche modo peculiare, di conseguenza adotteranno strategie e tattiche differenti. È preoccupante il fatto che i maghi siano in grado di imparare la vostra tecnica ed impostare in tempo reale una controffensiva, quindi sarà necessario variare i propri attacchi per non venire anticipati e battuti. Questo significa anche che maggiore è la vostra bravura, più dura e decisa sarà la risposta dei maghi. A ciascuno il suo...

Mantenete il controllo!

Il dibattito sul metodo di controllo ha impegnato a lungo i game designers in fase di programmazione. I Bullfrog hanno preso in esame ben sette configurazioni differenti prima di sceglierne una definitiva. La complessità delle funzioni attuabili all'interno del gioco si sono dimostrate - inizialmente - difficili da implementare adeguatamente sul joypad Sega, caratterizzato da una pulsantiera generosa, ma sicuramente meno vasta di una tastiera PC. Con **Magic Carpet**, tuttavia, i Bullfrog hanno voluto creare un gioco che si potesse giocare in modo semplice e immediato. Da che mondo e mondo, l'esperienza videoludica è sempre stata autoalfabetizzante, quindi tutto ciò che necessiti la lettura di un manuale di istruzioni, a mio parere, non è che un regresso, un'involuzione. Tra le novità rispetto alla versione PC segnaliamo l'accesso diretto a due magie, le più semplici, che nell'originale andavano invece raccolte. La finalità è quella di facilitare il giocatore, ma anche di coinvolgere direttamente il player nell'azione.

Gli scenari di Magic Carpet sono incredibili, per non dire surreali. Nemmeno il buon Salvador Dali sarebbe riuscito a concepire simili fantasie...

Ci vuole una fisica bestiale

Una delle peculiarità più interessanti del generatore di mondi di **Magic Carpet** è il suo estremo realismo in termini di reazioni di tipo fisico con gli elementi con i quali possiamo interagire. Effetti di gravità o di inerzia sono stati fedelmente simulati. Se date fuoco a un albero con un fulmine, questo continuerà a bruciare fino a quando non sarà completamente consumato, lasciando poi delle macchie nere. Gli scenari realizzati con frattali sono caratterizzati da effetti randomizzati, il che significa che non incontrerete mai due montagne o due vulcani identici tra loro. Ogni cosa è determinatissima, esiste e sussiste in quanto singola unità individuale, per dirla in termini filosofici. I Bullfrog hanno sviluppato con grande cura le leggi fisiche che regolano le misteriose sfere di Mana. È impressionante l'effetto del loro rotolamento giù per le colline... La loro consistenza sembra similare a quella dei fluidi, al mercurio: lo scontro tra diverse sfere determina aggregazioni di dimensioni maggiori...

I Bullfrog stanno tentando di rendere Magic Carpet compatibile con link per Saturn di prossima uscita. In ogni caso, è stata garantita l'opzione di gioco a due

Magic carpet è una fortezza

I castelli del terzo livello sono caratterizzati da muratura aggiuntiva a difesa della torre centrale che possono reggere più colpi prima di crollare...

I castelli costruiti su precipizi non possono essere facilmente ampliati

Raccogliere il Mana non è l'unico obiettivo di **Magic Carpet**. Assolutamente essenziale è costruire una serie di castelli, all'interno dei quali immagazzinare la preziosa energia. Ma le fortezze sono anche dei rifugi dove nascondersi e recuperare le forze dopo un combattimento particolarmente aspro. Diventa quindi essenziale allestire una serie di difese per evitare di perdere i preziosi castelli. Essi possono essere edificati in qualunque luogo, ma la loro posizione ha una rilevanza non indifferente ai fini dello svolgersi dell'azione. Per esempio: un castello costruito sull'acqua sarà meno vulnerabile agli attacchi delle creature terrestri, mentre potrebbe venire assediato dai Kraken, le feroci bestie marine. Inoltre, un castello posto nelle vicinanze di un accampamento potrebbe venire protetto dagli umani in caso di attacco esterno, ma in caso di rivolta, finireste per venire attaccati voi stessi. L'effetto grafico della costruzione del castello è impressionante: il modo in cui si genera dalla terra richiama le immagini bibliche della Creazione. Dalla torre centrale della vostra fortezza si separa un pallone aerostatico che raccoglie il Mana collezionato durante le vostre spedizioni. Una volta acquisito una certa quantità di Mana, sarete in grado di edificare castelli più grandi. Un altro modo per acquisire questa abilità è quella di individuare una magia apposita. Se il vostro castello viene sottoposto a una serie di attacchi pesanti, vedrete tremare le mura. Qualora non riusciste a fermare l'assedio, assisterete al crollo dei muri perimetrali e al ratto del Mana da parte dei vostri avversari. Questa sequenza è piuttosto esplicativa...

Link o non link?

La prospettiva di una opzione di gioco multiplo (attraverso il cavo-link, di prossima uscita, vedi **Sega News**) è stata ventilata dai Bullfrog durante la nostra visita ai loro laboratori. Il team inglese non avrebbe molte difficoltà ad implementare i venti livelli multipli dell'originale per PC nella versione Saturn. Il problema fondamentale resta la tempistica (questione sollevata anche dal CS Team per l'eventuale linkaggio di **Sega Rally**, vedi interview), giacché la Sega non ha assicurato alla Bullfrog la disponibilità del cavetto nei tempi previsti per l'uscita del gioco. Qualora questa possibilità non venisse sfruttata già in **Magic Carpet**, possiamo già anticipare che sarà sicuramente inserita nel sequel, **Magic Carpet 2** e in **Dungeon Keeper**, un favoloso RPG che vi presenteremo sui prossimi numeri di **Mega Console**.

La versione Saturn di Magic Carpet incorpora più livelli dell'originale per PC

L'ispirazione per Magic Carpet è venuta ai Bulfrog dalle leggende celtiche...

The secret of mana

Il vostro menu di magie è accessibile durante il corso del gioco, sebbene solo due alla volta siano effettivamente praticabili. A parte le due magie iniziali che sono immediatamente selezionabili dal giocatore, le altre vanno trovate e raccolte all'interno degli scenari di **Magic Carpet**. Inoltre, per essere efficaci, le magie devono essere carburate da una dose adeguata di Mana. Alcune di quelle più complesse, come la Meteora e il Fulmine, richiedono così tanto Mana da poter essere utilizzate solo raramente. La possibilità di utilizzare la magia non è una vostra esclusiva: anche i maghi e le creature più evolute possono farlo. Per quanto la natura di **Magic Carpet** sia geneticamente assimilabile al genere degli sparatutto, l'elemento strategico svolge un ruolo di primaria importanza, e conseguentemente, la selezione della magia più adatta a seconda delle situazioni è di fondamentale importanza. Impostare una tattica vincente è necessario per poter proseguire nel gioco.

Le Magie

PALLA DI FUOCO
La magia più utilizzata. È capace di incenerire le creature più piccole ed è fornita al giocatore sin dall'inizio.

POSSESSIONE
Essenziale al gioco, e gentilmente offerta dai Bullfrog insieme alle fireball. La possessione vi permette di acquisire Mana e di convertire Mana altrui al vostro volere. Inoltre permette di influenzare gli esseri umani.

ACCELERAZIONE
Originariamente distinta in due differenti magie (su PC c'era l'accelerazione in avanti e indietro), questa magia vi permette di annullare gli effetti deleteri di Duel (la magia, non la rivista).

CASTELLO
Indispensabile per poter edificare le vostre fortezze e, successivamente, di espanderle.

SCUDO
Una difesa immateriale dai colpi avversari. Utile, ma non indispensabile.

CURA
Un'altra delle magie "basilari". Accresce il livello di energia vitale del vostro mago.

CRATERE
Potente magia che fa letteralmente crollare la terra sotto ai piedi dei vostri avversari, danneggiando i loro edifici e indebolendone le difese.

TERREMOTO
Ancora più potente del cratere. Gli effetti - devastanti - affliggono un'area di gioco nettamente maggiore rispetto alla precedente.

VULCANO
Una montagna di fuoco che carbonizza i vostri nemici. Un vero Vesuvio videoludico in attività...

METEORA
Una delle magie più devastanti. Una palla di fuoco capace di frantumare una porzione di paesaggio molto vasta, ma che è altrettanto efficace contro creature celesti.

FULMINE
Una scarica di energia elettrica i cui effetti non sono meno devastanti della meteora.

STORMO DI FULMINI
Tentacoli elettrici che inceneriscono tutto ciò che toccano.

MAGNETE DI MANA
Una magia utilissima che crea una sorta di sfera magnetica di Mana capace di attirare a sé il Mana presente in una porzione di scenario più o meno estesa.

L'ARMATA DELLE TENEBRE
Magia massiva che crea un esercito di guerrieri risorti, mossi solo dall'istinto di uccidere. Attenzione: gli scheletri sono assolutamente irrazionali e non esiteranno a rivoltarsi contro colui che li ha riportati in vita dalla morte, cioè voi...

MURO DI FUOCO
Una parete di fiamme per fermare anche le creature più odiose.

DUELLO
Una magia i cui effetti possono risultare deleteri per entrambi. Provare per credere.

INVISIBILITA'
Nessuna sorpresa, qui. Smaterializzarsi per diventare invulnerabili...

MORTE GLOBALE
L'equivalente della "guerra termonucleare globale" di *Wargames*. Richiede un'incredibile quantità di Mana, ma i suoi effetti sono incredibilmente devastanti.

Bestialità

Il male ha molte forme: striscia, vola, rotola... Date un'occhiata ai prodotti della fantasia malata del team Bullfrog:

API
Sciami di piccole, ma feroci vespe assassine, la cui azione disorienta e alla lunga indebolisce.

AVVOLTOI
Un incubo di hitchcokiana memoria. Spazzarle via dallo schermo è uno dei passatempi più comuni in **Magic Carpet**.

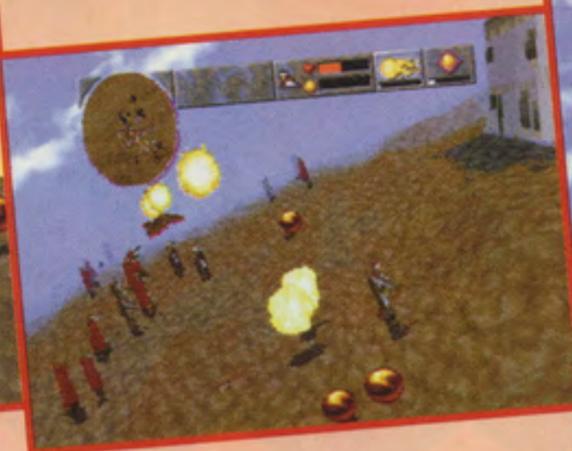
TROLLS
Piccoli nanerottoli muscolosi, lenti ma violenti. Una serie minaccia all'incolumità della nostra fortezza.

VERMI
Come i mostri misteriosi del leggendario *Dune* di Herbert, questi enormi mostri vivono sottoterra. Possono impiegare la magia per attaccare e difendersi e posseggono grandi quantità di Mana.

GRANCHI
Una creatura la cui fase di sviluppo la porta a diventare un mastodontico avversario, capace di lanciare magie di notevole portata. Nella fase finale della sua crescita diventa capace di riprodursi, depositando uova...

GRIFONE
Questa classica creatura alata, metà aquila, metà leone, è un predatore aggressivo, implacabile, caratterizzata da due occhi diabolici. Poche cose terrorizzano di più dell'espressione di un grifone...

DRAGHI
I Bullfrog si sono ispirati maggiormente alla tradizione orientale, cinese, per i draghi di **Magic Carpet**, piuttosto che rifarsi a quella europea. I draghi costituiscono una grande minaccia, in quanto i loro attacchi ai castelli risultano per lo più devastanti.

DRAGHI ALATI A DUE ZAMPE
Un incrocio tra un drago e un demone, ibrida creatura malefica che infesta i livelli avanzati. Estremamente veloce e capace di lanciare incantesimi di enorme potenza, i draghi alati sono capaci di sottrarvi in pochi secondi tutto il Mana accumulato in ore di gioco.

Datemi una mana

Per quanto **Magic Carpet** segni una rottura con la precedente produzione del team inglese, lo shooter 3D ideato da Corpus si ricollega - per tematiche e ambientazioni - a titoli precedenti. Vediamo come:

POPULOUS

Il gioco che ha maggiormente influenzato **Magic Carpet**, tanto da spingerci a considerare quest'ultimo un'interpretazione tridimensionale del primo. Comuni ad entrambi i titoli sono:

a) Il Concetto del Mana come energia vitale che regola l'universo e che rende invincibili coloro che ne possiedono grandi quantità. Mana in **Populous** è invisibile, qui è presente in forma sferica.

b) La possibilità di influenzare esseri umani e farli combattere per voi.

c) Magie e incantesimi. L'elemento magico costituiva il cuore di **Populous** e lo ritroviamo anche qui.

d) Scenari terrestri. Creare nuova terra e distruggere quella esistente era uno dei momenti topici di **Populous**, enfatizzato in **Magic Carpet** grazie ad accorgimenti grafici di grande impatto.

POPULOUS 2

Pur non differendo in maniera sostanziale dal primo, il sequel include tutta una serie di magie (Muro di Fuoco, Vulcano, Terremoto, Stormo di Fulmini) che sono state letteralmente duplicate in **Magic Carpet**. Gli effetti permanenti lasciati sul terreno segnavano inoltre una novità di rilievo, presente anche in Carpet.

POWERMONGER

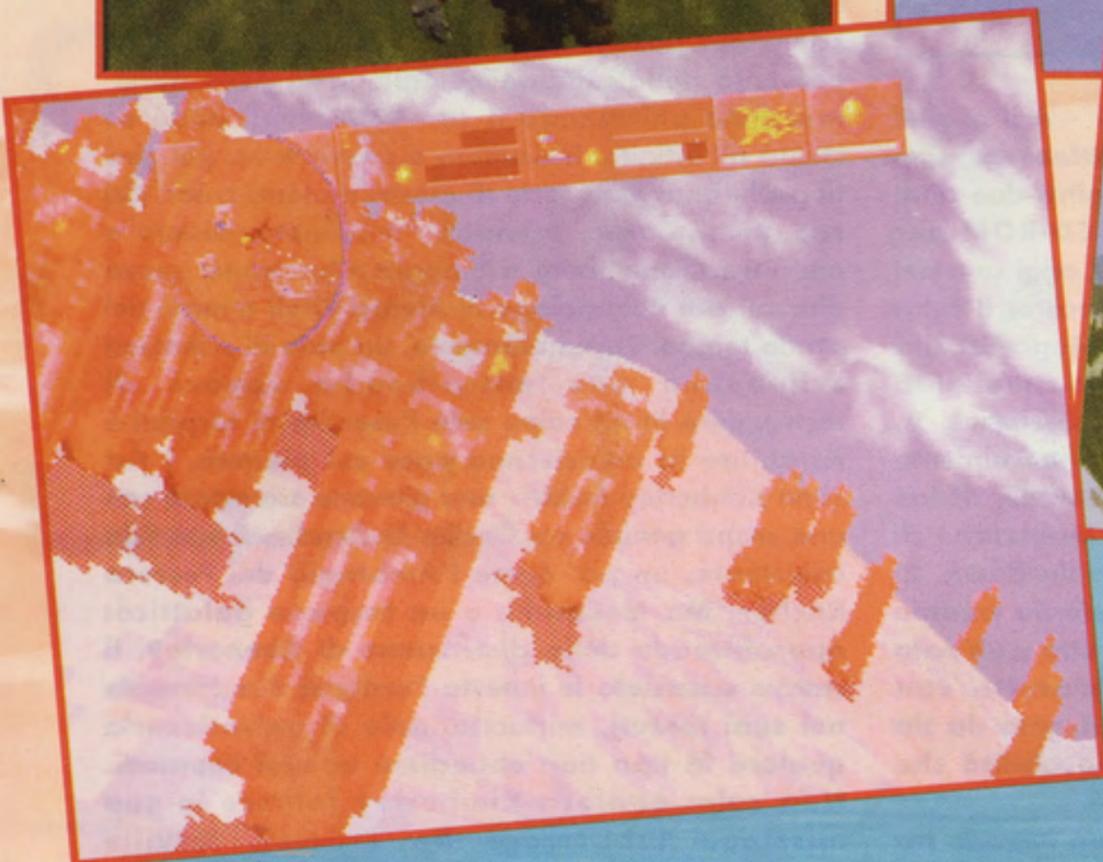
Un gioco di strategia che sfruttava la struttura di **Populous** miscelandola a scenari più spiccatamente 3D. La possibilità di utilizzare diverse prospettive rispetto al primo anticipa in qualche modo l'eterogeneità dei punti di vista di **Magic Carpet**. Troviamo l'idea della fortezza come rifugio e base e anche l'uso degli effetti sonori come rumori d'ambiente che si miscelano al soundtrack.

THEME PARK

Pur essendo due titoli apparentemente lontani, **Theme Park** include alcune routines di Intelligenza Artificiale che i Bullfrog hanno ulteriormente sviluppato in **Magic Carpet**. Inoltre, il team inglese ha recuperato il concetto della sfida contro un numero fisso di avversari (i padroni dei parchi di divertimento di **Theme Park** sono diventati maghi in **Magic Carpet**).

HI-OCTANE

Il racing futuristico recensito qualche mese fa non incorpora nessuno degli elementi strategici di **Magic Carpet**, ma si basa su un generatore 3D che richiama quello dello shooter a bordo del tappeto volante. Il morphing degli scenari è inoltre una caratteristica comune ad entrambi i prodotti

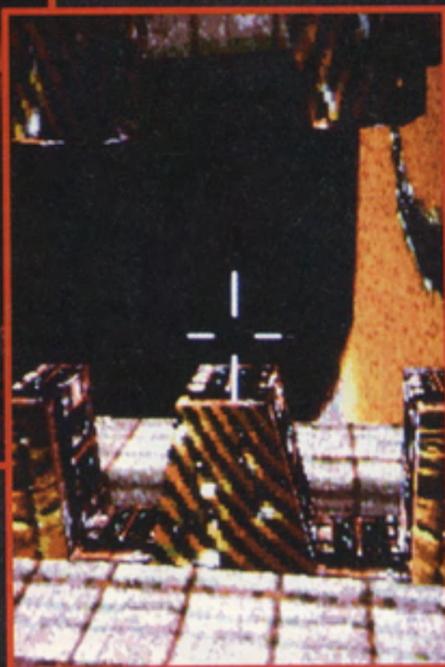
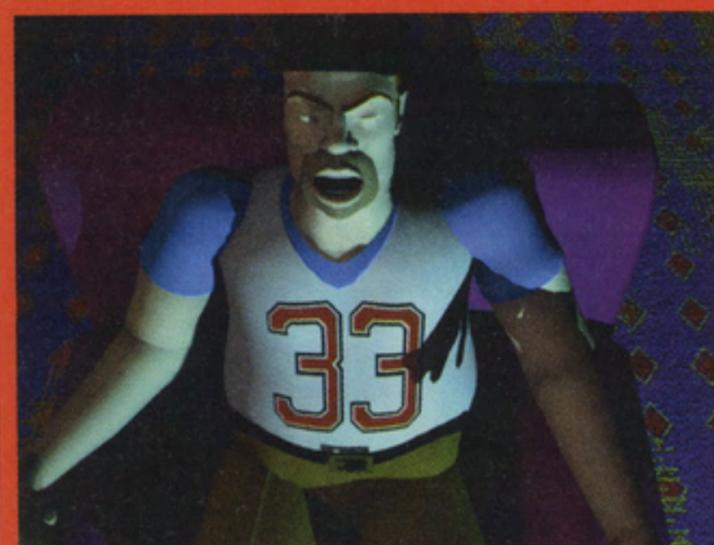
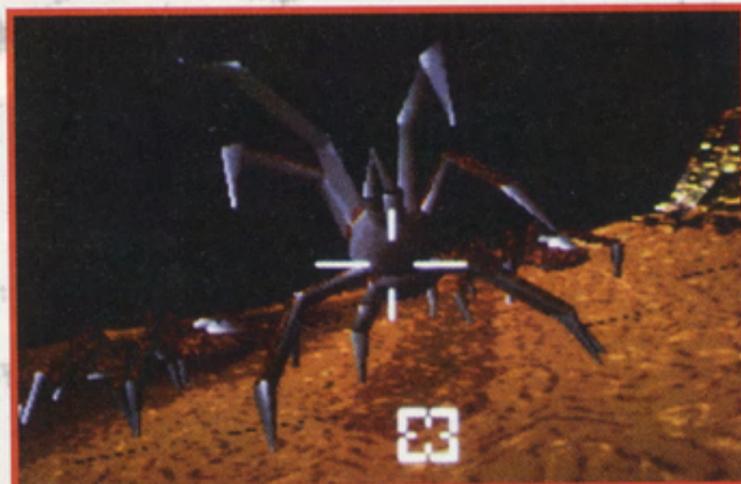
Magic Carpet
CASA PRODUTTRICE
BULLFROG
GENERE
SPARATUTTO
USCITA
APRILE

È opinione comune che i programmatori siano degli individui alquanto patetici, brutti e foruncolosi, soli come dei cani soli, indossino perennemente un pullover a strisce rosse e nere e portino un taglio di capelli alla Forrest Gump. Orbene, Andy Sandham, programmatore di Blam!, è grande e grosso, è scozzese e odia quando la gente fissa la sua pinta di birra. Come dire... L'eccezione che conferma la regola!

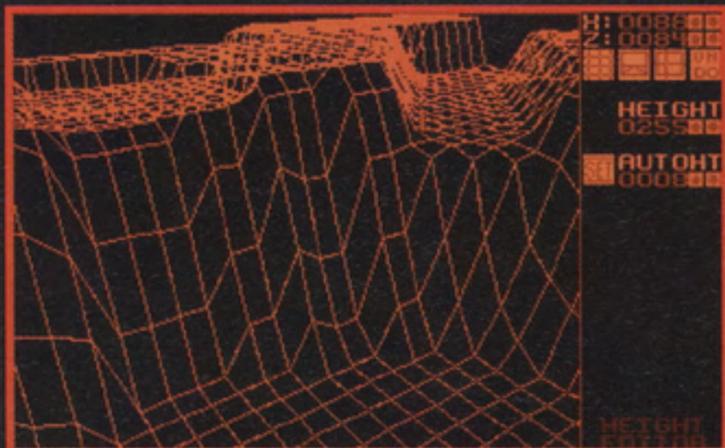
"Blam! - spiega Andy - *è il sequel ufficiale di* **Battlecorps**, *uno dei nostri hit per Mega-CD"*. Uscito oltre due anni fa per la sfortunata espansione CD-ROM per Megadrive, **Battlecorps** resta ancora oggi uno dei migliori sparatutto disponibili sul mercato. Il fatto che ci siano pochi sparatutto per Mega-CD, ha aiutato parecchio. *Blam!* utilizza una modalità grafica in 3D simile a quella di **Thunderhawk 2**, un simulatore arcade che ha umiliato letteralmente titoli come **Wing Arms** della Sega o **Deadly Skies** della JVC. *"Sulle prime avevamo intenzione di riciclare e migliorare l'engine di* ***Thunderhawk 2: Firestorm***, *ma alla fine abbiamo preferito crearne uno ex-novo"* confessa Andy tra un rutto e un peto barbino. Il risultato è uno sparatutto con prospettiva tridimensionale caratterizzato da un godziliardo di esplosioni e una giocabilità che richiede riflessi pronti e palle in canna.
Andy definisce la trama di **Blam!**, *"un incrocio tra William Gibson e Benny Hill"*, dal che capiamo che la birra comincia a fare strani scherzi. Stiamo al gioco e ingolliamo una Corona tra gli sguardi stupefatti di un nugolo di scozzesi allibiti. Siamo all'inizio del XXI secolo. Nella prima decade del nuovo secolo, gli scienziati hanno sviluppato nano-macchine sfruttando la tecnologia molecolare. Queste macchine di dimensioni infinitesimali hanno la capacità di riprodurre e completare una serie di compiti molto eterogenei tra di loro. Il solito scienziato pazzo, Tony "Flabby Defresco", genio perverso della nano-tecnologia, crea delle nano-macchine utilizzando il suo DNA, replicando sé stesso all'infinito. Il risultato è spaventoso: nel giro di pochi anni, una serie di mostri mutanti creati dal suo stesso corpo, invadono il pianeta. Siamo a metà tra Cronemberg e Viaggio Allucinante, senza dimenticare il monologo di Alvaro Vitali a metà del primo tempo. Fortunatamente, un paio di scienziati sviluppano una micro-bomba capace di distruggere in un colpo solo l'esercito di tarpani e ristabilire la noiosissima pace sul pianeta. I tizi sono Kimberley Stride - una giovane scienziata con una crapa geniale - e Orville McCandle, il suo fido assistente, un po' come l'Ambrogio dei Ferrero Rocher. Ma McCandle è un tarpano galattico: approfittando della distrazione di Kimberley, il cattivo scienziato le innesta l'ordigno direttamente nei suoi tessuti, minacciandola di polverizzarla qualora la tipa non obbedisse ai suoi comandi. Non solo: qualora Kimberley fallisse la sua missione (obliterare De Fresco), Orville azionerebbe l'interruttore per cancellarla dalla faccia del pianeta. Comunque la mettiate, Kimberley finirà tostata...

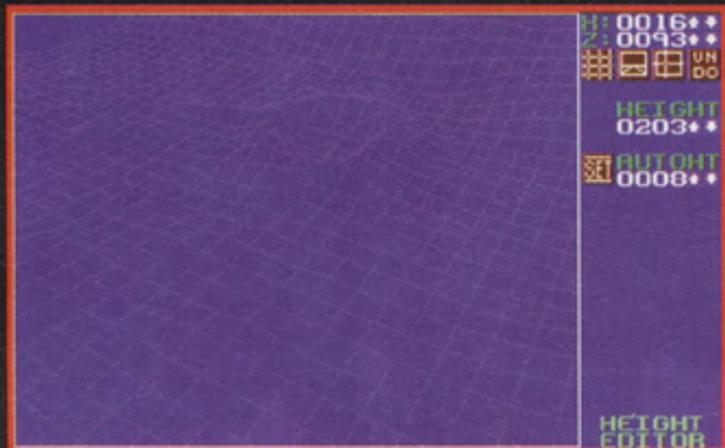
BLAM!
MACHINEHEAD

I poligoni di Blam! Machinehead sono il risultato dell'aggregazione di quadrati, mentre in Hi-Octane i Bullfrog avevano usato dei triangoli

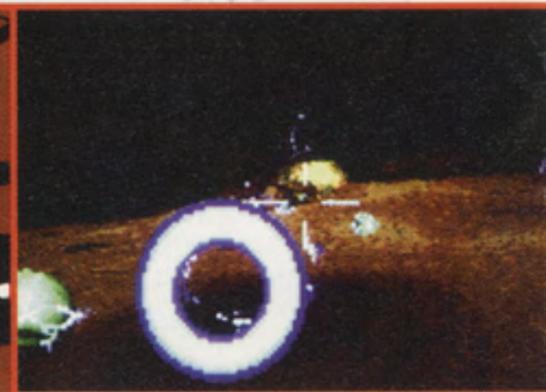
CYBERNET

Per inciso, la nanotecnologia non è la disciplina che studia Mammolo e Brontolo

Blam! Machinehead è suddiviso in quattro livelli, illustrati da altrettante animazioni in full motion video. Alla sezione di gioco principale, Andy e soci hanno aggiunto la Machinescape, che simula lo spazio virtuale delle reti telematiche, a metà tra Neuromante, *Il Tagliaerbe* e *Johnny Mnemonic*. La rete è controllata da Machinehead alias Defresco ed è chiaramente poco entusiasta dell'irruzione di Vorpal Blade alias Kimberley. Il cyberspace, tuttavia, è più di un semplice luogo di ricreazione tra una battaglia e l'altra, in quanto contiene in forma elettronica una serie di oggetti inesistenti nel mondo "reale". Disorientati? Non fateci caso, localizzate gli oggetti e la cosa finisce lì. L'accesso al Cyberspace è garantito dai numerosi terminali disposti nell'area di gioco.

La programmazione del gioco è cominciata nel luglio del 1995. La recensione completa apparirà sul prossimo numero di Mega Console

TECNICAMENTE PARLANDO!

La difficoltà maggiore incontrata dalla Core Design con **Blam! Machinehead** è relativa alle limitazioni di memoria dell'hardware del Saturn (*problema già sollevato da Minami della Capcom, vedere intervista*). La console a 32-bit Sega incorpora infatti "solo" 2MB di RAM, laddove il texture mapping dettagliato del gioco ne richiederebbe di più per poter essere gestita in modo perfetto. La Core è stata costretta a semplificare la grafica in alcuni passaggi per evitare rallentamenti, ma i risultati sono comunque eclatanti e vanno addirittura oltre **Firestorm**. Le immagini parlano da sole...

Il meccanismo del texture mapping...

...dimostra attraverso due differenti...

...sequenze come viene gestita...

...l'animazione poligonale su Saturn

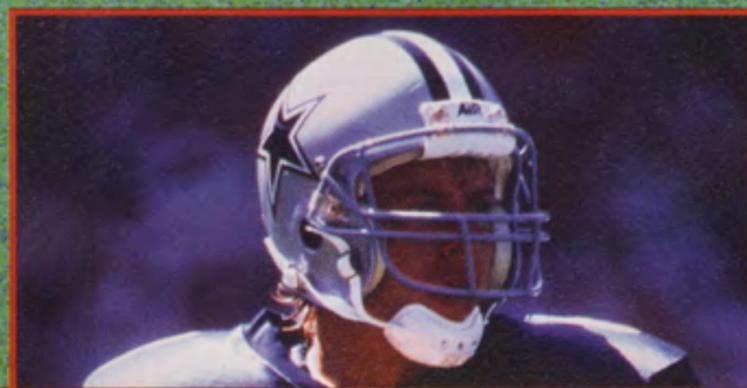
Oltre a Blam!, la Core sta lavorando a Swagman e Shellshock per Saturn, senza dimenticare il misterioso Ninja e lo spettacolare Tomb Raider...

NATHAN DOG

Le missioni da completare nei quattro livelli - suddivisi in tre momenti fondamentali - di **Machinehead** sono molto differenti tra loro. Nella prima, *The Train*, dovrete localizzare un treno, prenderne possesso e, nel secondo livello, guidarlo a tutta birra sparacchiando a destra e a manca. Ogni livello è caratterizzato da una serie di sotto-sezioni che vanno necessariamente portate a termine per accedere al momento successivo. Le animazioni tra un livello e l'atro sono tratte da una serie di schizzi realizzati dai grafici della Core Design. Andy ci ha garantito che farà il possibile perché il fumetto venga allegato al gioco, una volta che sarà stato completato.

Suicide Blonde, direbbero gli INXS...

NFL QUARTERBACK CLUB 96

La Acclaim ha acquistato la Iguana Entertainment lo scorso anno attraverso una costosissima e molto pubblicizzata operazione finanziaria. In passato questo team di sviluppatori americani aveva già lavorato con i ragazzi della grande "A" su una grande varietà di progetti il più famoso dei quali è, indubbiamente, NBA Jam. Ora i baldi rettiloni in questione hanno dato il via allo sviluppo di un simulatore di football americano per il 32-bit di casa Sega che, a loro detta, dovrebbe diventare il miglior gioco sportivo mai realizzato su qualsiasi console! Realisti o mostruosamente ottimisti? Beh, se proprio volete scoprirlo cominciate a dare un'occhiata a quanto segue e poi sappiateci dire!

Anche se alcuni di voi potranno non apprezzare questi titoli è indubbio che il football americano sia un genere di gioco che ha riscosso un grossissimo successo nelle sue trasposizioni su console. Ovviamente esistono una carrettata e mezza di game di football, molti dei quali sono delle vere e proprie schifezze! Fortunatamente non è di uno di questi titoli di cui dobbiamo occuparci qui, bensì della conversione su Saturn di **NFL Quarterback Club** un gioco che, insieme alla serie di **John Madden**, rappresenta attualmente il massimo per gli appassionati di questo genere. Non si tratta quindi di una new-entry (sul 16-bit di casa Sega siamo già a 2 versioni), ma si tratta comunque della sua prima apparizione su Saturn e sulla quale nutriamo non poche aspettative. Ovviamente, rispetto alla controparte per Megadrive, questa versione vanta una grafica incredibilmente migliorata e che comprende oltre ad una serie di animazioni incredibilmente fluide ed a un gran numero di dettagli anche la bellezza di nove differenti visuali, ma questo non è tutto. Infatti, oltre a ciò, i programmatori di **NFLQC96** si sono preoccupati anche di aumentare il parco di giocate presenti nella versione originale inserendo un gran numero di schemi e tattiche di gioco completamente nuove e che varieranno in maniera considerevole a seconda delle caratteristiche del team che avrete selezionato. Passando invece alla struttura vera e propria del prodotto bisogna dire che questa è rimasta pressoché inalterata rispetto alla sua controparte a 16-bit; anche qui infatti il giocatore potrà scegliere gli schemi e le tattiche di gioco tramite la consueta sfilza di finestre dalla quali però sarà anche possibile selezionare oltre che il tipo di schema anche il raggio della giocata! Ancora una volta i ragazzi dell'Iguana hanno deciso di porre molta enfasi sulla figura del quarterback offrendo la possibilità ai giocatori di scegliere sia una compagine completa che il loro QB separatamente dal team. In parole povere questo vuol dire che potrete decidere di giocare con la peggiore squadra di football del mondo (come Washington o Cincinnati) e nonostante ciò avere tra le vostre fila quarterback del calibro di Dan Marino e Troy Aikman! Tra le varie opzioni presenti nel gioco abbiamo poi, oltre alla solita partita secca ed al classico campionato, l'Historic Mode, grazie al quale potremo cimentarci con imprese al limite dell'impossibile come, ad esempio, prendere parte all'ultimo quarto di una gara nella quale avete 15 punti di scarto! Davvero una storia assurda...

A ME GLI OCCHI!

Come in ogni titolo del genere che si rispetti anche questa versione di **NFL Quarterback Club** per Saturn offre al giocatore la possibilità di seguire l'andamento dell'incontro di una gran varietà di visuali. Ovviamente solo alcune di queste risultano veramente utili al fine del gioco mentre altre svolgono un ruolo meramente estetico. La Sideline Cam, per esempio, offre una inquadratura molto realistica e di grande impatto dalla quale però è praticamente impossibile riuscire a giudicare in maniera corretta la profondità delle varie giocate. Per la serie: bella e impossibile...

SHOULDER CAM

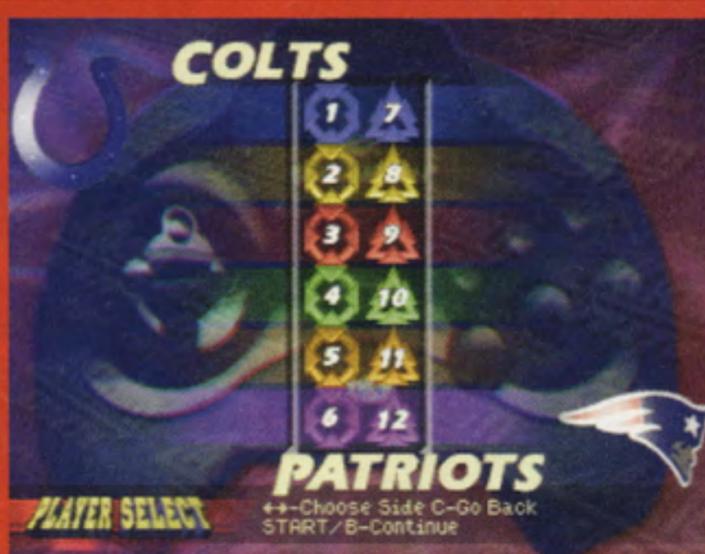
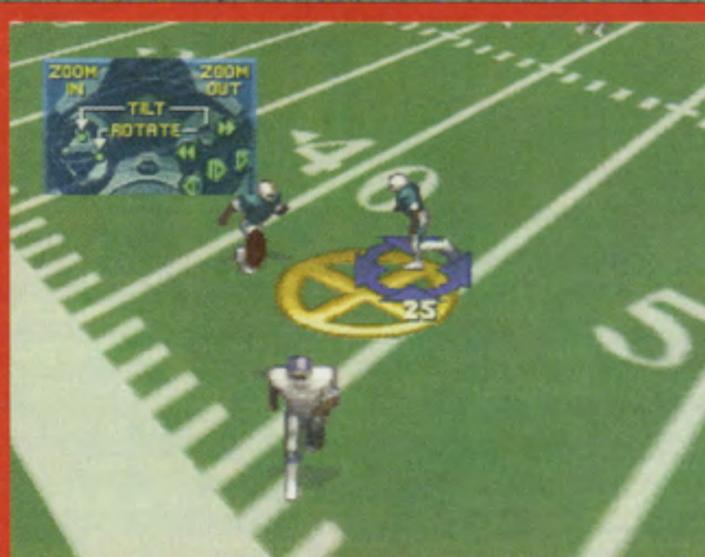
ACTION CAM

IL MUCCHIO SELVAGGIO

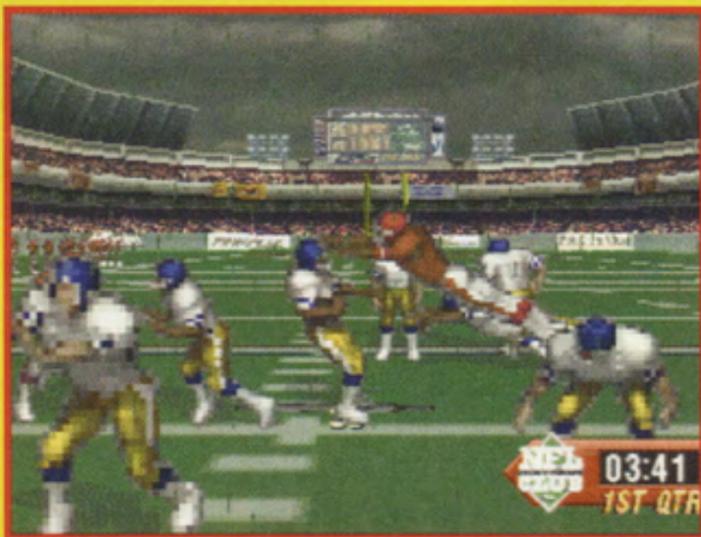
La vera popolarità dei titoli sportivi in America dipende, oltre che dalla loro realizzazione tecnica, anche dalla loro capacità di gioco in multi-player. Le precedenti versioni di **QB** per Megadrive e 32X permettevano di avere un massimo di cinque giocatori umani contemporaneamente sul campo, il che non era già niente male. Questa versione Saturn invece sfrutta la possibilità offerta dal 32-bit Sega di gestire ben due multi-tap consentendo così a 12 giocatori (6 da una parte e 6 dall'altra) di prendere parte allo stesso incontro. Ok ragazzi: viulenzaaaaa!

THE STORY SO FAR...

La serie di **Quarterback Club** è sempre stata caratterizzata dalla presenza di una gran quantità di opzioni piuttosto innovative e diverse dal classico torneo o campionato. Nel titolo originale, ad esempio, era presente una bizzarra sezione di allenamento nella quale i giocatori potevano mettere a dura prova le loro abilità di lanciatore e di leader di squadra. In questa versione Saturn invece i ragazzi dell'Iguana hanno deciso di darci la possibilità di riscrivere alcuni dei momenti storici della storia del football tramite l'opzione "Great Moments". Divino, non vi pare?

Indianapolis-New England, un match impari, almeno sulla carta...

Fino a dodici giocatori possono cimentarsi in NFL Quarterback Club 96; non male, eh?

Quest'inquadratura mi fa venire il mal di mare...

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPORTIVO

USCITA
APRILE

SUPER PASS CAM

BLIMP CAM

COACH CAM

CROWD CAM

In questi ultimi due anni la casa spirituale di John Harrison e Phil Proctor è stata la sempreverde e anche un po' fredda Chicago. Dico spirituale perché praticamente i due pischelli in questione in questo ultimo periodo si sono trovati trasferiti "a forza" nella città di Windy City (Illinois) che, guarda caso, è anche la sede di due dei più grossi produttori mondiali di flipper: la Williams e la Bally-Midway. Ma cosa diavolo c'entra tutto ciò con questa recensione e, soprattutto, chi è che si è mangiato tutta la mia torta al formaggio? Beh raga', per quel che concerne la prima domanda (sulla seconda invece stendo un velo pietoso!) dovete sapere che John e Phil non sono altro che la coppia di programmatori che ha curato la realizzazione di questo flipper che invece di avvalersi dei soliti tavoli, palette, display e sfere d'acciaio risulta composto da sprite, poligoni e superfici renderizzate! Non si è trattato di un lavoro semplice, tuttavia mi pare di poter affermare che i risultati ottenuti sono stati più che discreti! Tecnicamente parlando infatti questo **Tilt** (ecco finalmente svelato il nome del gioco) presenta una serie di soluzioni grafiche veramente all'avanguardia. I sei tavoli da gioco infatti sono composti da una serie di superfici renderizzate semplicemente incredibili alle quali sono state aggiunte una serie di effetti che emulano in maniera pressoché perfetta tutte le luci e le varie parti meccaniche che compongono gli originali da sala. Per riuscire a realizzare tutto ciò John e Phil hanno passato parecchio tempo a "studiare" una vasta gamma di flipper veri dopo di che, con l'aiuto di alcuni esperti, hanno realizzato una prima struttura di base utilizzando **3D-Studio**. Una volta testata questa struttura ed aver apportato tutte le correzioni del caso le varie "bozze" sono state trasportate su una piattaforma Silicon dove, utilizzando **Alias Wavefront**, i due ragazzi hanno rifatto completamente il look al gioco dotandolo di una serie di effetti semplicemente senza precedenti per un titolo del genere! Davvero una bella storia!

Accidenti! Ma guarda un po' tu che cavolo di tavolo che hanno realizzato i programmatori: è peggio dello svincolo della tangenziale di Milano!

...ed anche in questo caso Paolo è sempre il peggiore!

LA GRAVITÀ DELLA SITUAZIONE

Velocità, frenesia ed un pizzico di imprevedibilità: ecco quali sono le doti vincenti di un flipper! Naturalmente tutti questi elementi risultano completamente inutili se i rimbalzi e gli angoli descritti dalla piccola boccia d'acciaio non sono fedeli alla realtà. Ben consci di ciò John e Phil si sono sciroppati paccate di libri di fisica dove hanno potuto fare conoscenza con le varie leggi sul moto e sugli urti che stanno alla base di ogni flipper che si rispetti. Questo ha consentito loro di realizzare un prodotto non solo graficamente massiccio, ma anche estremamente realistico.

La pallina d'acciaio numero tre nella buca d'angolo!

CASA PRODUTTRICE
VIRGIN

GENERE
FLIPPER

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-4

COMMENTO

Per essere onesti devo dire di non essere un grande amante di questo genere di giochi. Ritengo infatti che le trasposizioni di flipper sia su computer che su console, per quanto ben realizzate e giocabili, siano sempre distanti anni luce dalle loro controparti da sala. Premesso questo, devo ammettere che il lavoro svolto da Phil e John è stato davvero notevole! Graficamente parlando, infatti, questo **Tilt** è il più bel gioco di flipper che mi sia mai capito di vedere su uno schermo televisivo, tuttavia mi pare che, anche in questo caso, il titolo manchi di quel quid, di quel qualcosa per appassionare come dovrebbe. Sarà forse una questione di gusti però, nonostante l'ottima veste grafica, non ho trovato i vari tavoli a disposizione così intrippanti come speravo. Non so, forse questo mio atteggiamento è dovuto al fatto che preferisco sempre il caro e buon vecchio flipper in legno (o in qualunque altro cavolo di materiale utilizzato adesso) dove esiste un vero e proprio contatto fisico tra il giocatore e il mezzo (oltre che con la gente che ti si accalca sempre intorno!). Ovviamente si tratta di opinioni personali quindi se state cercando un buon simulatore di flipper dotato di una veste grafica di sicuro impatto allora avete trovato il gioco che fa per voi. Mi raccomando però: ponderate bene un eventuale acquisto! Questo è uno di quei titoli che potrebbero stufarvi abbastanza in fretta...

Shogun

COMMENTO

La realizzazione di un flipper su console è un problema più complesso di quanto si possa immaginare. La cosa più difficile infatti non è tanto quella di creare un prodotto tecnicamente valido, quanto quella di riuscire a trasmettere al giocatore tutte quelle sensazioni che si hanno giocando con gli originali da sala. In questo caso infatti non c'è grafica o sonoro che tenga: i flipper sono giocabilità ed intrippamento allo stato puro per cui o ci si diverte oppure li si molla dopo breve tempo e nel caso di **Tilt** mi sembra che le cose siano andate discretamente bene. Infatti nonostante non abbia trovato il prodotto assolutamente esaltante devo dire che il game risulta dotato di una buona dose di giocabilità ed azione. Intendiamoci, nulla di trascendentale, tuttavia si tratta comunque di un titolo in grado di catturare l'interesse del giocatore per un discreto lasso di tempo. In conclusione se siete in cerca di un buon simulatore di flipper, dotato di una veste grafica di alto livello e di una buona giocabilità, allora avete trovato il titolo che fa per voi. Se invece siete dei veri fan di questo genere di giochi e siete alla disperata ricerca di un titolo in grado di trasmettervi le stesse sensazioni di un originale da sala... Beh, allora lasciate pure perdere: rimarreste senz'altro delusi!

End

GRAFICA 80
▲ I vari tavoli sono stati realizzati in maniera più che soddisfacente
▼ Qualche optional in più sarebbe stata cosa gradita

SONORO 83
▲ Molte musichette e un sacco di Bong! e Sdang!
▼ Pochi Sbreesh! e nessun Sbrat!

GIOCABILITÀ 80
▲ La boccia d'acciaio risponde alle nostre sollecitazioni in maniera ottimale
▼ Il prodotto non offre il feeling degli originali da sala

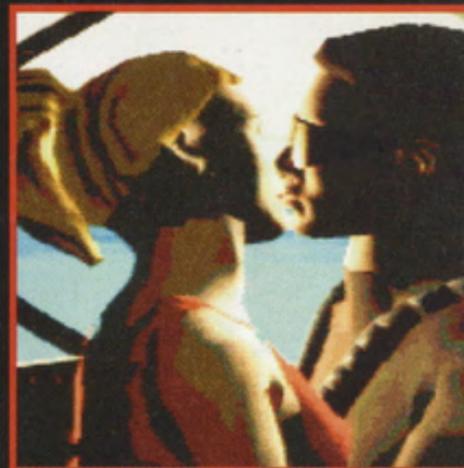
LONGEVITÀ 70
▲ Indubbiamente si tratta di un prodotto molto coinvolgente
▼ Non ci sono elementi in grado di catturare a lungo l'interesse del giocatore

GLOBALE 73
Tecnicamente si tratta della miglior simulazione di flipper attualmente disponibile sul mercato. Peccato che il feeling del prodotto non sia allo stesso livello

Il fatto che il Saturn sia una console dalle incredibili potenzialità grafiche non è certo una novità. Il problema però è che esistono vari modi per sfruttare queste capacità: ci si può limitare a produrre semplici "demo" scarsamente interattivi oppure realizzare dei giochi che, oltre ad essere di grande impatto, sono anche dotati di una certa giocabilità. Uno dei generi che ha ricevuto maggior impulso dall'avvento di queste nuove console è stato indubbiamente quello delle fantomatiche avventure grafiche che altro non sono che RPG conditi con un pizzico di azione. Attualmente sul mercato esistono già due titoli di questo genere a disposizione dei possessori del 32-bit targato Sega (**D's Diner** e **Mansion of Hidden Souls**), titoli che però non possono essere certo considerati dei "capolavori", anzi...

Ora tocca alla Interplay lanciarsi su questa strada con la conversione di **Cyberia**, un'impressionante avventura futuristica che ha già riscosso un discreto successo nella sua versione su PC. Il gioco ci vede vestire i panni di un giovane agente cibernetico la cui missione sarà quella di infiltrarsi all'interno della solita organizzazione ultrasegreta per salvare il solito manipolo di fessi che, ancora una volta, è riuscito a farsi catturare! A questo punto qualcuno di voi potrebbe chiedersi come possa un solo uomo riuscire ad affrontare e sconfiggere un'intera corporazione criminale? Beh, mi pare che il dubbio sia legittimo (in fondo la pelle è sempre la nostra!) però, ragazzi, vi assicuro che non c'è nulla da temere. Infatti come avviene sempre in questi casi, il nostro baldo agente sarà dotato di tutti i più moderni ritrovati che la tecnica possa metterci a disposizione per cui ci troveremo letteralmente imbottiti di armi a gadget vari fino alle orecchie! Calma guys, calma, questo non vuol dire che potrete andare in giro per la base scannando e blastando qualunque cosa vi si pari davanti (sarebbe troppo bello!); dovete infatti sapere che non potrete assolutamente utilizzare un oggetto o compiere una determinata azione a meno che questa non abbia una certa logica con il proseguo della vostra avventura. Ciò fa si che, nonostante l'apparente libertà d'azione, **Cyberia** metta a disposizione del giocatore un set di azioni piuttosto limitato il che contribuisce a rendere l'avventura un po' troppo lineare e priva di grandi colpi di scena! I vari livelli che ci troveremo a dover affrontare risultano organizzati in gruppi di episodi ognuno dei quali presenta una visuale ed un background differente. Ogni schema presenta una serie di (solitamente sono un paio) puzzle che dovranno essere risolti prima di poter avere accesso alla locazione successiva. Questi comprendono sia sezioni tipicamente di ricerca sia sequenze dove saremo costretti a combattere corpo a corpo con qualche bel mezzo nemico senza dimenticare poi tutta una serie di livelli shoot 'em up in perfetto stile **Microcosm.** Questi tuttavia, pur vantando una discreta realizzazione tecnica ed una buona dose d'azione, risultano però un po' troppo "staccati" dal resto del gioco come se si trattasse di un'aggiunta posticcia che ha ben poco in comune con il resto del prodotto. Tirando le somme direi che, nonostante tutto, questo **Cyberia** si rivela essere un titolo discreto. La struttura del gioco risulta infatti abbastanza avvincente ed intrigante grazie anche ad una vesta grafica davvero azzeccata. Il suo inconveniente principale invece è quello che affligge un po' tutti i titoli di questo genere ovvero la limitata libertà d'azione. I vari elementi RPG presenti nel gioco non sono infatti dotati della profondità che caratterizzano altre produzioni di questo genere e la stessa cosa può dirsi per le fasi arcade troppo lineari e ripetitive per poter catturare l'interesse di tutti i fan degli action game. Cose belle!

BERIA

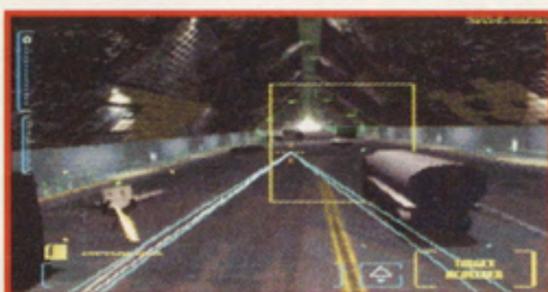
Ecco la sagoma del TF 22 che si staglia sul pittoresco paesaggio norvegese

ASTRONAVISKA

Nonostante non dobbiate preoccuparvi di pilotare il TF 22 (tutte le varie sequenza di volo seguono un percorso predefinito) il vostro viaggio tra Santos e Siberia si rivelerà sicuramente molto movimentato. Vi troverete infatti costretti ad intraprendere una serie di lunghi ed estenuanti combattimenti che vi vedranno opposti ad una vasta serie di mezzi nemici pesantemente armati; forse avreste fatto meglio a perdere il volo!

MISSION 1:
Open Ocean
Distruggete un Hovercarrier nemico facendo esplodere le autocisterne che ci sono a bordo. Una volta fatto ciò preparatevi alla visita di tre simpatici aviogetti nemici.

MISSION 2:
Military Island
Distruggete il deposito di armi che si trova sulla spiaggia dell'isola facendo al contempo attenzione a non venir impallinati da qualche cacciatorpediniere di passaggio. Non fatevi distrarre dalla spiaggia nudista altrimenti correrete seri rischi!

MISSION 3:
Norway
Dopo aver ripulito l'isoletta sarà la volta di fare un bel tuffo in un canalone di roccia stretto stretto. In questa sezione verrete attaccati un po' da tutte le parti; comunque sia i vostri avversari più pericolosi saranno senz'altro i carri armati quindi cercate di eliminarli il più rapidamente possibile.

MISSION 4:
Archangel Military Port
Bene, eccoci finalmente giunti di fronte al primo vero sbarramento nemico! Passatelo e avrete superato la prima linea di difesa avversaria, fatevi abbattere e potrete passare il resto della vostra esistenza a vedere crescere le margherite dalla parte delle radici!

MISSION 5:
Freight Tunnel
Il secondo sbarramento nemico è costituito da un lungo tunnel difeso in maniera piuttosto pesante. Velocità, colpo d'occhio e prontezza di riflessi sono le doti necessarie per poter superare questa sezione. Fate ben attenzione a non colpire le varie autocisterne che si trovano sparse qua e la per il cunicolo: l'esplosione che ne conseguirebbe non vi farebbe certo molto bene!

MISSION 6:
Zubrouska
Finalmente siete arrivati a casa, peccato però che la vostra zona di rifornimento sia sotto un pesante attacco nemico! Se volete concludere questa sezione sani e salvi non vi resta altro da fare che eliminare tutti i mezzi nemici che impestano quest'area facendo al contempo attenzione a non abbattere eventuali velivoli alleati: i vostri superiori non lo apprezzerebbero!

COMMENTO

Fin dal principio **Cyberia** non è stato un titolo che mi ha colpito molto favorevolmente. Infatti, nonostante il gioco risulti piuttosto immediato ed intuitivo, non presenta nessun elemento in grado di catturare e mantenere desto l'interesse del giocatore per un discreto lasso di tempo. E' vero, la grafica è davvero notevole, grazie soprattutto ad una serie di fondali ottimamente realizzati e a animazioni fluide e veloci: purtroppo però il vero difetto di questo prodotti risiede nella sua struttura che risulta piuttosto semplicistica e lineare. Posso anche capire che i programmatori del gioco abbiano dovuto spendere molto del loro tempo nella realizzazione di un prodotto che unisse due generi così differenti però non riesco proprio a capire come mai nessuna delle due componenti sia stata sviluppata a fondo! Speriamo solo che questo non diventi il nuovo standard dei videogame altrimenti ci sarà davvero da mettersi le mani nei capelli!

End

COMMENTO

Cyberia è uno di quei giochi che strabilia e delude allo stesso tempo. La presenza di due generi così differenti come l'arcade e l'rpg contribuisce indubbiamente a rendere il titolo più dinamico e vario, oltre a ciò la veste grafica del prodotto risulta veramente superba con una vasta serie di intermezzi e dei paesaggi altamente evocativi. Di contro abbiamo che il voler mettere insieme una così diversa varietà di generi abbia fatto si che alcuni schemi risultino un po' "staccati" dal resto del gioco e che né le fasi di ricerca né quelle d'azione siano state sviluppate a fondo. Questo fatto rende **Cyberia** un titolo bello da vedere, discretamente divertente da giocare ma assolutamente incapace di fornire quelle attrattive, quello spessore, quella libertà e complessità d'azione che catturano a lungo l'interesse del giocatore. Si tratta di un prodotto piuttosto anomalo che non mi sento di consigliare ai fan dei giochi di ruolo e agli shooter più incalliti: i ragazzi della **Interplay** si sono forse lasciati prendere un po' la mano cercando di realizzare un gioco che doveva essere troppo cose allo stesso tempo. Davvero un peccato; speriamo solo che la cosa gli serva da lezione!

Shogun

GRAFICA 87
▲ Immagini renderizzate di alto livello ed un sacco di paesaggi altamente evocativi
▼ Le sequenze shoot 'em up potevano esser realizzate con maggiore cura

SONORO 89
▲ Gran varietà di colonne sonore alcune delle quali realizzate in maniera a dir poco magistrale!
▼ Alcuni effetti risultano un po' mosci

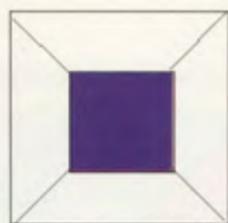
GIOCABILITÀ 67
▲ Buona varietà di situazioni di gioco e un sistema di controllo funzionale
▼ La struttura del gioco risulta troppo semplicistica e lineare

LONGEVITÀ 70
▲ Ne avrete di puzzle da risolvere e di nemici da blastare!
▼ Le fasi shoot 'em up potrebbero risultare per alcuni piuttosto frustranti e ripetitive

GLOBALE 69
Un titolo dotato di una veste grafica di sicuro impatto. Per il resto si tratta sempre della solita sfilza di schemi dannatamente monotoni

Accidenti, con tutti gli aggeggi che mi sono portato dietro non c'è neanche una radiolina per sentirsi i risulta delle partite!

E questa sarebbe la mia ricompensa per avervi salvato la vita?!?!

Su ragazzi, avanti, un po' di coraggio; in fondo questo è solo l'inizio!

Via Trieste,13 20064 GORGONZOLA (MI)
TEL.02/9511069 FAX02/9513570

GAME GEAR

POWER RANGERS 2		£.69.000
MICKEY MOUSE 3		£.65.000
NBA JAM T.E.	OFFERTA	£.49.000
SONIC LABYRINT		£.69.000
NBA JAM	OFFERTA	£.39.000
ALIEN 3		£.45.000
MORTAL KOMBAT 3		TELEF.
STARGATE		£.54.000
ULTIMATE SOCCER		£.49.000
WIMBLEDON TENNIS		£.41.000
MORTAL KOMBAT		£.49.000
STRIDER RETURNS	OFFERTA	....
PRINCE OF PERSIA		£.49.000
OFF ROAD		£.49.000

SEGA SATURN

SIM CITY 2000	OFFERTA	£.99.000
NBA JAM T.E.		£.109.000
BUG	OFFERTA	£.99.000
CLOCKWORK NIGHT 2		£.109.000
JOHNNY BAZOOKATONE		TELEF.
FIFA 96		£.119.000
SEGA RALLY	OFFERTA	£.99.000
TOSHINDEN S		£.139.000
VIRTUA RACING		£.109.000
DEFCON 5		TELEF.
VIRTUA COP		£.129.000
WING ARMS		TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2		£.129.000
DAYTONA USA		£.159.000
STREET FIGHTER ALPHA		£.139.000
BLACK FIRE		TELEF.
SOLAR ECLIPSE		£.129.000
MYSTERIA		£.149.000
HIGH VELOCITY		TELEF.
MINESOTA FAST POOL LEGEND		£.129.000
STREET FIGHTER MOVIE		£.129.000
REVOLUTION X		TELEF.
MISTARIA		£.129.000
ASTAL		£.154.000
HANG ON GP		£.129.000
GEX		£.119.000
RAYMAN		£.119.000
HI-OCTANE		TELEF.

MEGA DRIVE

THEME PARK		TELEF.
EARTHWORM JIM 2	OFFERTA	£.119.000
JUNGLE STRIKE		£.59.000
FIFA 96		£.109.000
MORTAL KOMBAT 3		TELEF.
LION KING	OFFERTA	£.99.000
MORTAL KOMBAT		£.51.000
SHINING FORCE II		£.119.000
TOPOLINO MANIA		£.71.000
DESERT STRIKE		£.49.000
MICROMACHINES 96		£.109.000
REVOLUTION X		TELEF.
ECCO THE DOLPHIN 2	OFFERTA	£. 69.000
STORY OF THOR		TELEF.
PAGEMASTER		£. 71.000
MICROMACHINES 96		£.109.000
ETERNAL CHAMPIONS		£.59.000
X-MEN 2		£.99.000
VIRTUA RACING		£.119.000
MORTAL KOMBAT 2		£.65.000
FI GRAND PRIX	OFFERTA	£.49.000
WORLD HEROES		£.69.000
SAMURAI SHODOWN		£.59.000
NIGEL'S INDY CAR RACING		£.89.000
NIGEL'S MANSELL'S WORLD CHAMP.		£.69.000

GAME BOY

FIFA 96	OFFERTA	£.59.000
KILLER INSTINCT		£.69.000
TOTAL CARNAGE	OFFERTA	£.22.000
SUPER STREET FIGHTER 2		£.69.000
MORTAL KOMBAT 3		TELEF.

TELEFONA PER CONOSCERE I PREZZI DELLE ULTIME NOVITA'

SUPER NINTENDO

EARTWORM JIM 2		£.129.000
FINAL FIGHT 3		TELEF.
FIFA 96		£.119.000
KILLER INSINCT		£.135.000
TOY STORY		TELEF.
DOOM		£.143.000
RISE OF THE ROBOTS	OFFERTA	....
INTERNATIONAL SOCCER DELUXE		£.127.000
THE BLUES BROTHERS		£. 47.000
REVOLUTION X		TELEF.
BREATH OF FIRE 2		TELEF.
YOSHI ISLAND		£.135.000
DONKEY KONG COYUNTRY 2		£.149.000
GIVEN GO	OFFERTA	£.129.000

SONY PLAYSTATION

MORTAL KOMBAT 3	OFFERTA	£.99.000
RAYMAN		£.119.000
RIDGE RACER		£.119.000
DOOM		£.129.000
GEX		£.109.000
WAR HAWK	OFFERTA	£. 99.000
ROAD RUSH ARCADE		£.109.000
TEKKEN		£.129.000
DESCRUCTION DERBY	OFFERTA	£. ....
THEME PARK		£.109.000
STREET FIGHTER MOVIE		£.109.000
NBA JAM T.E.		£.109.000
AIR COMBAT	OFFERTA	£. 99.000
FIFA 96		£.129.000
WIPE OUT	OFFERTA	£.99.000
STREET FIGHTER ALPHA		TELEF.
WAR HAWK		£.109.000
GOAL STORM		£.109.000
STRIKER 96		£.109.000
KRAZY IVAN	OFFERTA	£. 99.000
STARBLADE ALPHA		£.129.000
ASSAULT RIGS		£.129.000
REVOLUTION X		£. 119.000
WORMS		£.109.000
WWF WRESTLE MANIA		£.129.000
STREET FIGHTER ZERO		£.149.000

CONSOLLE & ACCESSORI

GAME BOY + TETRIS	£.129.000
GAME BOY	£.99.000
MEGA DRIVE /1 PAD	£.169.000
MEGA DRIVE/1 PAD + GIOCO	£.199.000
3 DO GOLDSTAR + 3 GIOCHI	£.729.000
SONY PLAYSTATION JAP+GIOCO	£.749.000
SONY PLAYSTATION EUR	£.729.000
SEGA SATURN JAP/EUR	TELEF.
JOYPAD PSX ORIGINALE	£. 89.000
JOYSTICK PSX TURBO SLOW MOTION	£.149.000
JOYPAD SATURN	£.69.000
JOYSTICK SAT TURBO SLOW MOTION	£.159.000
SCART PSX	£.59.000
JOYPAD MEGA DRIVE (6 TASTI)	£.39.000
JOYPAD SUPER NINTENDO	£.35.000
ADATTATORE UNIVERSALE SATURN	£.779.000

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Street Fighter Zero (o **Alpha**, che dir si voglia) è l'ultimo episodio della fortunata serie Capcom e, sin dal primo impatto, si notano notevoli cambiamenti rispetto ai titoli precedenti, soprattutto dal punto di vista grafico. I personaggi, infatti, sono molto più vicini ai protagonisti di un manga che a lottatori in carne e ossa e ognuno di loro proviene da un precedente gioco della casa nipponica. Facciamo così la conoscenza di Nash/Charlie, lo sfortunato amico di Guile menzionato in **SF2**, Guy di **Final Fight** e Adon, il terribile thai-boxer del primo **Street Fighter**, tanto odiato da chi conosce bene il capostipite della serie, Rose, donna misteriosa dal passato oscuro, Birdie e Sodom, sempre da **Street Fighter** e **Final Fight**, per finire con i soliti Ryu e Ken.

ALPHA COUNTER

In **SFZ** è stato inserito un nuovo sistema di contrattacco chiamato *Alpha Counter*. Quando questo viene eseguito l'azione si blocca per una frazione di secondo e blocca la mossa dell'avversario colpendolo e scaraventandolo per terra. Purtroppo l'AC è una delle mosse più difficili da eseguire e richiede almeno un livello di energia. Tuttavia è molto utile in quanto può aiutare il giocatore a districarsi dalle situazioni più disparate, ad esempio quando si è bloccati in un angolo o si intende intrappolare l'avversario nella medesima posizione, bloccare una supercombo e via dicendo. Insomma, un'ottima mossa di attacco e difesa da usare, però con precauzione. Leggere attentamente le avvertenze e le modalità d'uso.

Birdie, direttamente dal primo Street Fighter, è uno dei personaggi più mitici di SFZ

DIN, DON & DAN

Oltre a Vega/M. Bison e Gouki/Akuma, in **Street Fighter Zero** c'è un altro personaggio segreto ovvero Dan. Della sua storia si conosce molto poco, solo qualcosa sulle sue origini, ovvero che è il figlio di Donovan (il protagonista di **Night Warriors**) e che suo padre era stato ucciso da Sagat nei confronti del quale cerca vendetta. Le sue tecniche sono molto simili a quelle di Robert Garcia di **Art of Fighting** di cui Dan è, per così dire, una copia, (super-mossa compresa).

KEN

Anche Ken proviene dalla versione originale di **Street Fighter**. La sua abilità è sempre rimasta nell'ombra del suo amico e rivale Ryu. In **SFZ**, Ken sembra molto più giovane che in **SF2**, ha capelli lunghissimi tenuti assieme da un lungo nastro rosso e il suo scopo è solamente quello di prendersi una rivincita nei confronti di Ryu.

Krazy Kick #1: Avanti + Calcio
Krazy Kick #2: Calcio Forte ripetuto
Fireball: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Hurricane Kick: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Dragon Punch: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Ground Roll: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Super Combo #1: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Super Combo #2: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
Alpha Counter: Indietro, Indietro + Basso, Basso + Pugno

RYU

Ryu è il personaggio principale del gioco. Storicamente parlando arriva direttamente dal primissimo **Street Fighter**, apparso la prima volta a metà anni ottanta circa (se non ricordo male doveva essere circa il 1986) e ha gli stessi capelli rossi e l'aspetto da ragazzino che aveva nella prima versione. Ryu aveva vinto il primo torneo di **Street Fighter** strappando il titolo a Sagat e, in questo episodio, combatte solamente per cercare nuove sfide.

Overhead Punch: Avanti + Pugno Forte
Spin Kick: Avanti + Calcio Forte
Fireball: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Hurricane Kick: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Dragon Punch: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Super Combo #1: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Super Combo #2: Basso, B+ Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Alpha Counter: Indietro, Indietro + Basso, Basso + Pugno

CHUN LI

Questa dovrebbe essere la prima apparizione di Chun Li nella linea temporale di **Street Fighter**, anche se la prima vera comparsa è stata in **SF2** dove cercava vendetta nei confronti di Vega/M. Bison, responsabile della morte del padre. In **SFZ**, Chun Li lavora per l'Interpol e la sua missione consiste nel catturare il re della droga Vega/M. Bison.

Knee Flip: Basso + Avanti + Calcio
Split Kick: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Lightning Kick: Premere Calcio rapidamente
Kikoken: Caricare Indietro, Avanti + Pugno
Spinning Air Kick: Caricare Basso, Salto + Calcio
Super Combo #1: Caricare Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Calcio
Super Combo #2: Caricare Basso + Indietro, Basso + Avanti, Basso + Indietro, Salto + Calcio
Super Combo #3: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Alpha Counter: Indietro, Indietro + Basso, Basso + Calcio

SAGAT

Il più forte combattente al mondo, Sagat, fu battuto da un ragazzo di nome Ryu nel primo **Street Fighter.** In quell'occasione Sagat fu ferito al petto dal potente Dragon Punch di Ryu e ne porta ancora la cicatrice. Da quel giorno Sagat si allena ancora più duramente aspettando il giorno in cui potrà prendersi la rivincita sul temibile rivale, occasione che in **SFZ** sembra essere finalmente arrivata.

Low Tiger Shot: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
High Tiger Shot: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Tiger Blow: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Tiger Crush: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Calcio
Super Combo #1: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
Super Combo #2: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Super Combo #3: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Alpha Counter: Indietro, Indietro + Basso, Basso + Calcio

NASH/CHARLIE

Nash/Charlie è l'amico di Guile ucciso da Vega/M. Bison tra SFZ e SF2. Questo è il primo gioco dove appare fisicamente ed è un soldato americano incaricato di catturare Vega/M. Bison.

Jumping Spin Kick: Indietro o Avanti + Calcio Medio
Thrust Kick: Indietro o Avanti + Calcio Forte
Sonic Boom: Caricare Indietro, Avanti + Pugno
Flash Kick: Caricare Basso, Salto + Calcio
Super Combo #1: Caricare Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Pugno
Super Combo #2: Caricare Basso + Indietro, Basso + Avanti, Basso + Indietro, Salto + Calcio
Super Combo #3: Caricare Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Calcio
Alpha Counter: Indietro, Indietro + Basso, Basso + Pugno

ADON

Adon è il primo allievo di Sagat e anche lui proviene dal primo **Street Fighter**. In SFZ Adon intende vincere il torneo per dimostrare a sé stesso di essere diventato il più forte lottatore al mondo.

Upward Kick: Basso + Avanti + Calcio Medio
Jaguar Kick: Indietro, Basso, Basso + Indietro + Calcio
Jaguar Tooth: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Jaguar Knee: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Avanti + Salto + Calcio
Super Combo #1: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Super Combo #2: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Alpha Counter: Indietro, Indietro + Basso, Basso + Calcio

BIRDIE

Questo punk inglese è apparso la prima volta nell'originale **Street Fighter**. In SFZ Birdie ha un arsenale più vasto di mosse e vuole dimostrare la sua abilità solo per entrare a far parte della Shadowloo.

Headbutt Charge: Caricare Indietro, Avanti + Pugno
Turn-Around Headbutt: Tenere premuti due pulsanti del Pugno/Calcio e rilasciare
Chain Grab: Basso + Indietro, Basso, Basso + Avanti, Avanti, Avanti + Salto + Pugno
Super Combo #1: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Super Combo #2: Caricare Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Pugno
Alpha Counter: Indietro, Indietro + Basso, Basso + Pugno

SODOM

Sodom era il secondo guardiano di **Final Fight** e in SFZ vuole vendicarsi di Guy per aver distrutto la Mad Gear.

Sai Slice: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Power Bomb: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Avanti + Salto + Pugno
Carpet Drop: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Avanti + Salto + Calcio
Super Combo #1: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Super Combo #2: Roteare il Joypad di 720° + Pugno
Alpha Counter: Indietro, Indietro + Basso, Basso + Pugno

GUY

Il mitico Guy di **Final Fight**. Guy in SFZ possiede un incredibile arsenale di mosse e intende dimostrare la propria abilità sconfiggendo Vega/M. Bison.

Overhead Slam: Avanti + Pugno
Bushido Run: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
Bushido Leap: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno. Premere Pugno quando si è sopra l'avversario
Rising Spin Kick: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Super Combo #1: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
Super Combo #2: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Alpha Counter: Indietro, Indietro + Basso, Basso + Calcio

COMMENTO

Street Fighter Alpha (o **Zero**, a seconda che proviate rispettivamente la versione USA o Japan) è sicuramente uno dei migliori picchiaduro degli ultimi tempi grazie alla struttura di gioco migliorata rispetto ai propri predecessori. So cosa volete sapere, ovvero se sia uguale o meno rispetto alla versione arcade. State tranquilli: **Street Fighter Alpha** per Saturn è identico al coin-op, grafica e sonoro compresi. L'azione è rimasta tale e non si notano rallentamenti o perdite di definizione nemmeno nelle scene più affollate. Personalmente lo ritengo un'ottima conversione e non credo di dover aggiungere altro. Se avete un Saturn non dovete assolutamente lasciarvelo sfuggire, poiché si tratta di uno dei migliori titoli usciti per questa console.

Massimo

VEGA/M. BISON

Non si sa da dove provenga Vega/M. Bison, ma la sua prima apparizione è stata, naturalmente, in **SF2.** L'unica dato certo del suo passato è che ha qualche cosa a che fare con Rose, ma nulla di più. Naturalmente anche il suo scopo è rimasto quello di sempre, ovvero conquistare il mondo.

Alpha Counter: Indietro, Indietro + Basso, Basso + Pugno
Knee Press: Caricare Indietro, Avanti + Calcio
Psycho Aura: Caricare Indietro, Avanti + Pugno
Demon Stomp: Caricare Basso, Salto + Calcio
Demon Flight: Caricare Basso, Salto + Pugno
Teleport #1: Avanti, Basso, Basso + Avanti + tutti e tre i pulsanti del Pugno/Calcio
Teleport #2: Indietro, Basso, Basso + Indietro + tutti e tre i pulsanti del Pugno/Calcio
Super Combo #1: Caricare Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Calcio
Super Combo #2: Caricare Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Pugno

ROSE

Rose non è altro che Anita di **Night Warriors** e appariva come una piccola bambina con un orsacchiotto ai piedi di Donovan. La sua missione è quella di distruggere Vega/M. Bison.

Soul Spark: Indietro + Basso, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Soul Reflect: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Soul Catch: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Super Combo #1: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Super Combo #2: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Super Combo #3: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
Alpha Counter: Indietro, Indietro + Basso, Basso + Pugno

GOUKI/AKUMA

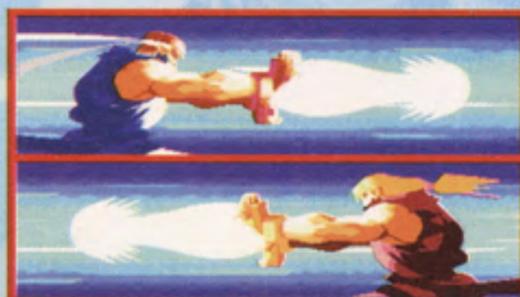
Gouki/Akuma era il personaggio segreto di **SSF2T** e **X-Men: Children of the Atom.** Era il terzo allievo di Sheng Long, il maestro di Ryu e Ken e ha ucciso il suo maestro dopo aver riscoperto la natura distruttiva della tecnica Shoryuken. In **SFZ**, Gouki/Akuma combatte semplicemente per distruggere tutti gli avversari.

Overhead Karate Chop: Avanti + Pugno Medio
Spin Kick: Avanti + Calcio Medio
Fireball: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Red Fireball: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Air Fireball: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno (in aria)
Hurricane Kick: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Dragon Punch: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Forward Roll: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Air Roll: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Avanti + Salto + Pugno
Teleport #1: Avanti, Basso, Basso + Avanti + tutti e tre i pulsanti del Pugno/Calcio
Teleport #2: Indietro, Basso, Basso + Indietro + tutti e tre i pulsanti del Pugno/Calcio
Super Combo #1: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Super Combo #2: Basso, Basso + Avanti, Avanti, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Super Combo #3: Basso, Basso + Indietro, Indietro, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno (in aria)
Super Combo #4: Pugno Debole, Pugno Debole, Avanti, Calcio Debole (solo quando si è al livello 3)
Alpha Counter: Indietro, Indietro + Basso, Basso + Calcio

COMMENTO

Street Fighter Zero è sicuramente un gioco bellissimo e uno dei migliori picchiaduro in circolazione, ma non IL migliore. Un confronto diretto è possibile solo con **X-Men: Children of the Atom**. **SFZ** è sicuramente più coinvolgente grazie alla storia che si porta dietro, ma nei confronti di **X-Men** ha una grossa lacuna ovvero il poter eseguire tutte le varie mosse (comprese quelle speciali) praticamente in qualsiasi posizione si trovi il personaggio. Faccio un esempio: in **Street Fighter Zero** non è possibile eseguire fireball in aria (tranne nel caso di Gouki/Akuma), mentre in **X-Men** si. Lo stesso discorso vale per le varie prese e super-combo. Per il resto i due giochi sono praticamente identici e l'unica variante che può far preferire un titolo all'altro e la passione per Ryu, Ken & C. piuttosto che per i personaggi Marvel e viceversa. Fate voi.

BioMassa

Lo spettacolo è sempre protagonista in SFZ!

L'Alpha Counter, nella parte in basso, è al massimo...

CASA PRODUTTRICE
CAPCOM
GENERE
PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 93
▲ Definita e animata egregiamente

SONORO 92
▲ Ottimi effetti e colonna sonore da CD. Cosa volete di più?

GIOCABILITÀ 95
▲ Un po' l'attesa, un po' la curiosità, ma **Street Fighter Zero** è irresistibile

LONGEVITÀ 91
▲ Bello, divertente e pieno di segreti che aspettano solo di essere scoperti

GLOBALE 92
Il capitolo più bello della serie

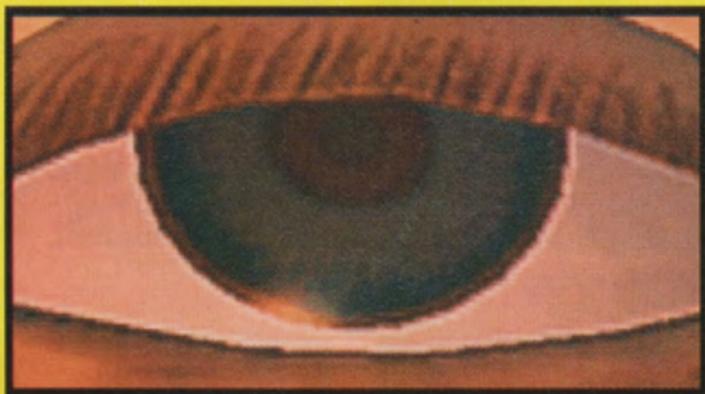
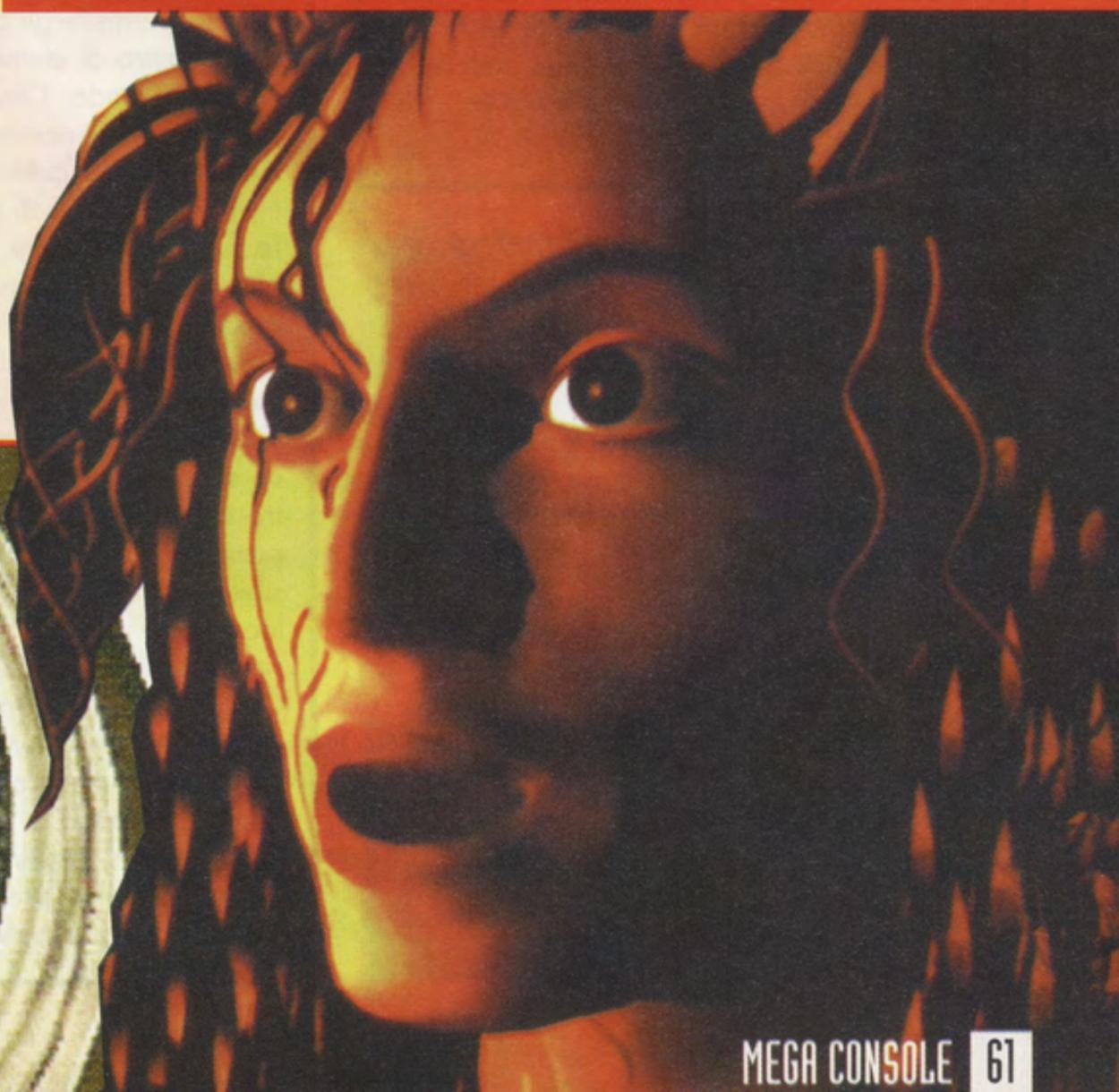
D'S DINER

Nonostante i giochi su console si rivolgano, solitamente, alla parte più giovane della popolazione videoludica ultimamente abbiamo assistito ad un massiccio incremento della produzione di titoli sanguinolenti. Prendete **Doom,** per esempio: se escludiamo il fatto che si tratta di un ottimo action game direi che tutto quello che resta è sangue, sangue e poi ancora sangue. Un discorso analogo si può fare anche per la serie di **Mortal Kombat** e, perché no, anche per **Resident Evil** un titolo che promette fin da ora di rompere molti cuori e strappare un sacco di budella! In ogni modo non ci sembra proprio il caso di starsi a fare tante paranoie: in fondo quello che ci interessa è che un gioco sia ben realizzato ma, soprattutto, che sia divertente. Pazienza se poi, per poterci giocare, bisogna avere ameno 18 anni: questo non è un mio problema! Ehi, ma che facce state facendo? Non spaventatevi gente, **The D** non è un titolo vietato ai minori (quindi non preoccupatevi, non dovrete pagare vostro fratello maggiore per andarvi a prendere il gioco in negozio) infatti qui il sangue scorre a gocce e la struttura di gioco si avvicina molto a quella di titoli come **Mansion of Hidden Soul** e **Myst.** La trama del gioco è assai semplice: dopo aver compiuto la 1.250° operazione alle tonsille in tre giorni un povero dottore ha dato fuori di testa e, dopo essersi munito di un bel revolverone, ha cominciato a far fuori tutti i malati che si trovavano all'interno del suo ospedale. Fatto ciò si è dileguato nel nulla e ora la polizia si trova con un mucchio di cadaveri e nessuno da incolpare. A questo punto entrate in gioco voi che, nei panni (ma come siete carini!) della figlia del giustiziere delle corsie, dovrete riuscire a dipanare l'intricata matassa che vi è stata recapitata proprio dalla merceria sotto casa. Da buoni segugi quali siete decidete di iniziare le vostre ricerche andando ad ispezionare lo studio di vostro padre e qui però avete una terribile sorpresa! L'accostamento tappezzeria moquette è, infatti, un vero pugno in un occhio così, mentre procedete a tentoni inciampate in una sedia e finite con il cadere in una sorta di vortice spazio-temporale che vi scaraventa in una dimensione parallela dall'aspetto piuttosto tetro ed inquietante. Intorno a voi ci sono solo cadaveri (che, comunque, sono sempre meglio della tappezzeria dello studio!) ed inoltre il luogo è inspiegabilmente silenzioso. Avete una paura boia però non c'è nessuno che vi possa aiutare quindi tutto quello che vi resta da fare è prendere in mano il pad e cominciare a giocare! L'obbiettivo è presto detto: dovrete riuscire a trovare vostro padre, convincerlo a seguirvi e poi andarvene! Già, andarsene, come se fosse facile! Non ci sono né porte, né una qualsiasi via d'uscita, ma solo una lunga serie di stanze! Di conseguenza l'unica possibilità che vi resta per salvare la pelle è quella di riuscire a risolvere il mistero che si cela dietro questa nuova dimensione e che, al 90%, è anche la causa della follia che ha colpito il vostro babbo. A questo punto immagino che molti di voi si staranno chiedendo come funzioni il gioco. Beh, mi sembra una domanda legittima: dunque, come probabilmente avrete già intuito questo **The D** non è altro che una sorta di avventura grafica. Il vostro scopo, infatti, sarà principalmente quello di riuscire a trovare una vasta serie di oggetti che potrete e dovrete poi utilizzare per risolvere i vari puzzle che incontrerete lungo il vostro cammino. Tecnicamente parlando bisogna dire che la grafica di questo titolo targato Acclaim è veramente superba: le varie locazioni-stanze sono state realizzate infatti utilizzando un'incredibile serie di sequenze tutte interamente renderizzate ed infarcite con un gran numero di animazioni ed effetti in perfetto stile cinematografico. Purtroppo però, come accade spesso in questi casi, c'è un rovescio della medaglia che, ancora una volta, è dato dalla scarsa libertà d'azione di cui gode il giocatore. La nostra Laura infatti non può spostarsi a suo piacimento all'interno delle varie locazioni ma è costretta a seguire solo una serie di percorsi predefiniti, cosa che, alla lunga, rende il gioco piuttosto monotono e ripetitivo. Grazie al cielo però i programmatori sono riusciti a rimediare almeno parzialmente a questo inconveniente inserendo nel gioco un gran numero di puzzle che risollevano (ma non di molto) le sorti di questo prodotto.

BRRRR... RABBRIVIDIAMO

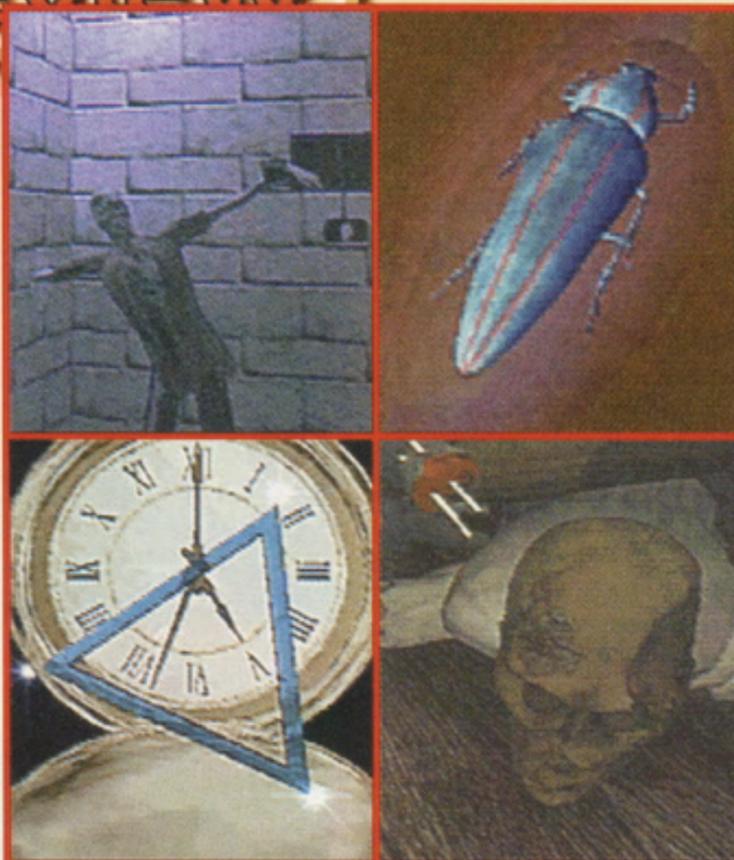
Chi di voi ha sempre considerato gli scarafaggi esseri repellenti ed assolutamente inutili al fine dell'esistenza umana non ha capito niente della vita (o almeno della vita all'interno di questo gioco!). Qui infatti questi simpatici insetti svolgono un ruolo fondamentale in quanto la loro vista è in grado di mandare la nostra dolce eroina in uno stato di panico tale da farla cadere in trance. Ogni volta che ciò avverrà verremo bombardati da una serie di sequenze dalle quali potremo trarre una serie di informazioni. Informazioni che ci consentiranno di far luce sul mistero che avvolge la nostra esistenza ed il luogo nel quale ci troviamo. L'unico inconveniente è che questi scarafaggi non sono semplici da trovare, anzi, spesso e volentieri fanno i timidi per cui potrebbe capitarvi di girare per ore ed ore allo loro ricerca per poi vedervene sbucare uno proprio sotto i piedi ed allora... SPLAT! Addio sequenza! Cose belle...

Sono sempre stato un drago con gli origami!

Accidenti, ho trovato un libro! Chissà che diavolo ci potrò mai fare?

Con la sola imposizione delle mani posso ungervi la giacca e la cravatta! Occiò è...

COMMENTO

Per dir le cose come stanno, questo **The D** non mi ha convinto per nulla. Si tratta infatti di uno di quei prodotti che, a mio modo di vedere, punta il 90% del proprio successo su una realizzazione tecnica di sicuro impatto, trascurando però, in maniera inaccettabile, la giocabilità. A giudicare dai voti che questo titolo si è beccato su altre testate sembra che ci sia molta gente appassionata di questo "genere" di titoli, tuttavia personalmente non mi sento di condividere i loro giudizi. Certo, è innegabile che la grafica, il sonoro e l'atmosfera di questo titolo per Saturn siano qualcosa di veramente notevole però, vi prego, non venitemi a dire che i programmatori si sono impegnati più di tanto! Strutturalmente parlando questo **The D** non è altro che una lunga sfilza di puzzle e prove di abilità legate fra loro da una serie di sequenze grafiche di grande effetto ma assolutamente inutili al fine del gioco vero e proprio! Il povero videoplayer che decide di avventurarsi in questo "nuovo" mondo si trova così costretto a seguire percorsi predefiniti con pochissima libertà di scelta. Praticamente si viene trasportati (o forse sarebbe meglio dire guidati) all'interno del gioco dalle strade sviluppate dai programmatori senza la possibilità di compiere azioni a nostro piacimento. Perché mai non posso avvicinarmi ad un muro se ne ho voglia oppure prendere in mano un candelabro anche se questo non ha attinenza con il proseguo del gioco? Perché mai, anche quando ho una fretta del diavolo ed entro in una stanza, invece di dirigermi direttamente verso la porta devo sempre passare vicino a quel maledetto comodino???? La giocabilità l'è morta... l'è morta... l'è morta...

Shogun

Non c'è che dire! Se riusciamo a salvare la pelle abbiamo un futuro assicurato come idraulici!

COMMENTO

The D è uno di quei giochi che rientra nella categoria che io definisco "bello, peccato che però poi il gioco...". Si tratta infatti di un'altra di quelle avventure che unisce una realizzazione grafica davvero notevole ad una libertà d'azione assai limitata. Cielo, ad essere sincero ed onesto, mi sembra che utilizzare il termine "avventura" per un prodotto di questo tipo sia un po' forte. A mio modo di vedere infatti un titolo, per poter essere considerato un adventure, deve consentire al giocatore di godere di una libertà d'azione e di movimenti tale da permettergli di interagire con il maggior numero di elementi possibile del mondo che lo circonda. Ovviamente, per realizzare simili prodotti, occorre essere in possesso di macchine molto potenti oltre che di una abilità e di una capacità di programmazione davvero fuori dal comune. Dando uno sguardo in giro direi che le console adatte a "sostenere" questo tipo di titoli ora ci sono; quello che invece manca è la voglia da parte dei programmatori! Certo, sono d'accordo che sia molto più facile (diciamo pure comodo) realizzare un sacco di sequenze animate, sbatterle dentro un CD, spruzzare il tutto con un po' di puzzle e poi dare al povero giocatore la possibilità di compiere un paio di azioni per ogni locazione, però poi non bisogna lamentarsi se un titolo del genere si becca dei votacci! Ok, ok, forse ho un po' esagerato ,però non riesco a capire perché i game designer si debbano fossilizzare sulla grafica dimenticando che l'obiettivo di un videogioco è quello di far divertire e non di risultare una sorta di demo interattivo! Vi prego, perdonatemi lo sproloquio, però quando vedo certe cose...

End

CASA PRODUTTRICE: ACCLAIM
GENERE: AVVENTURA
DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE
VERSIONE: GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI: 1

GRAFICA 84
▲ Ottima varietà di locazioni e sequenze renderizzate di grande effetto
▼ Alcune animazioni non sono fluide e rapide come avrebbero dovuto

SONORO 87
▲ FX altamente evocativi e colonne sonore da far accapponare la pelle persino ad un tacchino!

GIOCABILITÀ 68
▲ Il prodotto risulta piuttosto immediato e discretamente coinvolgente
▼ La libertà di cui gode il giocatore è un po' troppo limitata

LONGEVITÀ 70
▲ Ci sono un sacco di locazioni tutte piene zeppe di puzzle
▼ Non sono convinto che molti avranno la "pazienza" di giocarci fino alla fine

GLOBALE 69
Un prodotto tecnicamente molto valido che però non offre al giocatore quella libertà d'azione che dovrebbe. La grafica da sola non basta!

IN EDICOLA

SOLO LIRE 24.900

rivista + floppy disk

WinTotus è lo strumento perfetto per ogni tipo di sistema **Totocalcio**, sia che il vostro sistema conti solo poche colonne, sia che ogni settimana investiate per esso una somma considerevole. Con WinTotus lo studio e la realizzazione di sistemi diventano un'operazione semplice e piacevole, grazie anche ad una progettazione condotta nel massimo rispetto della facilità d'uso e intesa allo sfruttamento completo dell'interfaccia grafica di Windows.

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

GUARDIAN HEROES™

La Treasure, software house rinomata per la giocabilità e la qualità generale dei suoi titoli per Megadrive, è passata ora ai 32-bit con un nuovo picchiaduro che senz'altro sconvolgerà il mercato, non tanto per la propria originalità, ma per l'incredibile numero d'idee adottate che lo rendono il beat'em up a scorrimento definitivo.

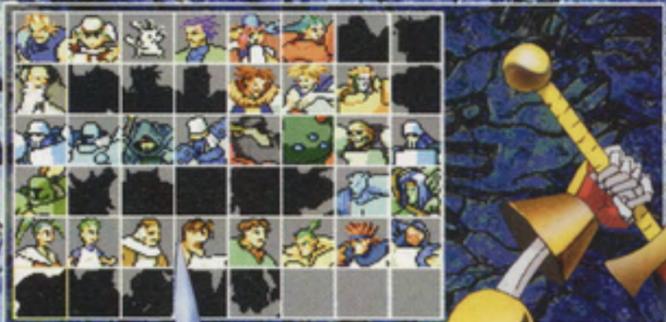
Caratteristica principale di **Guardian Heroes** è la non linearità dei livelli che vi porta così a dover finire il gioco più volte per poter vedere tutte le sezioni e i nemici a disposizione. Infatti capita spesso di dover decidere dove dirigersi o cosa rispondere ad alcune domande poste dagli avversari: a seconda della scelta effettuata il gioco aumenta o diminuisce di difficoltà e dimensioni aumentando così la propria varietà.

Shoryuken! Oops, temo di aver sbagliato gioco...

Guardian Heroes è essenzialmente un picchiaduro a scorrimento dotato di più livelli di gioco raggiungibili con i tasti L ed R del joypad. I personaggi a disposizione per lo story mode sono inizialmente quattro, ma un quinto viene aggiunto quando il gioco viene finito per la prima volta. Nella rosa dei protagonisti si può trovare un guerriero, un ninja, un mago, una chierica ed infine una maga-guerriera. Ognuno ha diverse combo e colpi speciali utilizzabili con le solite contorsioni sul pad tipiche dei picchiaduro ad incontri; inoltre è possibile lanciare incantesimi grazie ad un menù accessibile tramite il tasto X.

Oltre a questi attacchi vi sono combo e colpi normali sia con le armi che a mani nude che permettono lo svolgimento di un combattimento molto più tecnico rispetto agli altri beat'em up.

Già questi elementi permetterebbero a **Guardian Heroes** di innalzarsi sopra la media, ma la Treasure, decisa a sfondare nel mercato 32-bit, ha voluto esagerare inserendo ulteriori innovazioni che rendono questo beat'em un vero must: continuate a leggere e le scoprirete!

Potete utilizzare Selena solo dopo aver terminato una volta lo story mode

Il numero di personaggi utilizzabili nel versus mode è davvero impressionante

Come avviene nei certamente meno dinamici RPG, anche in **Guardian Heroes** è possibile migliorare le capacità dei propri personaggi al termine di ogni sezione di gioco. Queste progressioni non sono gratuite, ma costano un bonus point per ogni grado di miglioramento effettuato. I punti bonus necessari vengono assegnati ad ogni "level up" nella misura di un punto per livello. Durante il gioco potrete sempre venire a conoscenza delle statistiche dei vostri personaggi e del numero di punti che occorrono per passare di livello. I punti esperienza vengono accumulati ad ogni colpo messo a segno: non è necessario quindi cercare di abbattere più nemici possibile, ma basta partecipare attivamente all'azione, anche senza infliggere danni elevati, per poter aumentare di volta in volta le proprie potenzialità. Le modifiche si effettuano all'interno di uno stats screen disponibile al termine di alcune sezioni di gioco nel quale sono elencate le seguenti caratteristiche:

Forza - Qualità principale di ogni guerriero, ma necessaria anche agli altri combattenti per poterli dotare di un potere difensivo adeguato. Essa influenza il danno che assegnerete ad ogni attacco fisico.

Robustezza - Essenziale per ogni personaggio, soprattutto se non avete un compagno di gioco che vi copre durante la formulazione degli incantesimi. Da essa dipende l'entità dei punti-ferita a disposizione e la vostra capacità a resistere agli attacchi avversari.

Conoscenza - Se il vostro personaggio è un mago o un chierico non potrà fare a meno di questa caratteristica. Da essa, infatti, deriva il numero di punti-magia impiegabili durante il gioco. Se gli incantesimi sono la vostra forma d'attacco preferita vi conviene avere un valore di conoscenza abbastanza elevato perché, esaurite le vostre riserve magiche, rimarrete temporaneamente storditi e quindi completamente inermi.

Potere Spirituale - Su di esso viene calcolata l'entità dei danni che ogni magia infligge. Alcuni incantesimi, inoltre, aumentano il numero di colpi effettuabili contemporaneamente permettendovi così di ingaggiare più bersagli con un solo attacco.

Velocità - Più punti inserirete in questa caratteristica e maggiore sarà la rapidità dei vostri attacchi. Visto che i punti-magia utilizzati si recuperano in considerazione del numero di attacchi lanciati anche a chi usa la magia conviene averla alta.

Fortuna - Non molto utile ai fini del gioco, ma fa sempre comodo...

La massima esaltazione del versus mode è uno scontro tra boss di fine livello!

La presentazione è decisamente bella, peccato lo stesso non si possa dire della scena finale. Almeno se lo si termina una sola volta...

A volte la presenza dell'eroe non-morto è troppo oppressiva

I salvataggi sono automatici alla fine di ogni livello, comunque in essi è memorizzato anche il numero di continue in modo da intaccare solo minimamente la longevità

LA BATTAGLIA REALE

Uno dei difetti intrinsechi dei picchiaduro a scorrimento è la non elevata longevità dovuta alla poca varietà del sistema di gioco che cambia solo nell'aspetto grafico e sonoro, rendendo così improbabili ulteriori partite una volta terminato, anche con un numero notevole di finali differenti come in questo caso. Per ovviare a questo problema in **Guardian Heroes** è stato inserito un versus mode che consiste in pratica in un beat'em up ad incontri nel quale possono combattere fino a sei giocatori contemporaneamente tramite il multi-tap. Fin qui nulla di nuovo, se non fosse che la scelta non si limita ai quattro protagonisti del gioco, ma bensì a tutti i personaggi precedentemente sconfitti, dalle vecchiette inferme ai megaboss di fine livello, ognuno con un numero di colpi speciali che varia da zero (vecchietta) a dieci (mega cattivone) oltre ad un discreto numero di combo ed attacchi normali! Come se ciò non bastasse sono disponibili due differenti modalità d'incontri: la prima è simile alla Royal Rumble del wrestling (la famosa Battaglia Reale dell'Uomo Tigre). Qui si combatte tutti contro tutti oppure divisi in squadre fino alla completa eliminazione degli avversari senza limitazioni di tempo. Il secondo è uno scontro da compiere in un numero di minuti preselezionati (da uno a novantanove) nel quale i punti ferita vengono reintegrati una volta terminati, mentre ad ogni colpo andato a segno viene assegnato un certo punteggio. Vince la squadra o il combattente che ha raggiunto il punteggio maggiore alla fine dell'incontro. Prima di entrare nel battle mode vero e proprio è possibile customizzare i propri personaggi variando il loro livello, il colore e le singole caratteristiche editandole o distribuendole in ordine sparso oppure bilanciato. Per aumentare la suspense prima della battaglia è possibile lasciare al computer il compito di inserire tutti i suddetti valori: in questo modo potrete trovarvi all'inizio dell'incontro con un bambino con 2.500 punti ferita che deve affrontare cinque enormi mostri che al massimo arrivano a 250 HP!

COMMENTO

Amo notevolmente i giochi frenetici e distruttivi, ma mi sembra che in questo caso si sia ecceduto con la confusione con il risultato di trovarsi in alcuni momenti in mezzo ad un marasma infernale nel quale non si vede dove sbattere la testa, se non sulla mazza ferrata di qualche nemico. Inoltre la guardia del corpo è fin troppo zelante nel proprio lavoro e in molti casi riesce sempre a precedervi eliminando tutti gli avversari che vi eravate preposti di attaccare. Il gioco, comunque, è tutt'altro che facile visto che si hanno a disposizione solo nove continue e che spesso il numero dei nemici e alto anche per due combattenti. La trama del gioco è molto complessa per un picchiaduro e piena di colpi di scena e la conoscenza del giapponese non è necessaria per terminare il gioco. Globalmente ci troviamo di fronte ad un ottimo picchiaduro, con alcuni difetti, ma dotato di una giocabilità ed una longevità decisamente superiore alla media.

BioMassa

COMMENTO

Non avendo una grande conoscenza dei titoli per Megadrive non sapevo quanto la fama dei Treasure corrispondesse a realtà. I miei dubbi però si sono subito estinti dopo aver provato **Guardian Heroes,** che ha superato ogni mia aspettativa rivelandosi come uno dei migliori picchiaduro a scorrimento degli ultimi tempi. D'accordo, graficamente non sembra essere molto esaltante a causa della bassa definizione dei personaggi in primo piano e il non elevato numero di colori utilizzato in alcuni fondali, ma tutto passa in ombra quando si è nel pieno dell'azione a dispensare spadate e fireball in ogni direzione. Indubbiamente l'azione è estremamente frenetica e divertente soprattutto nel Versus Mode dove è possibile utilizzare ben quarantacinque personaggi diversi! L'attenzione al dettaglio è notevole e sono molti gli oggetti attaccabili posti sullo schermo che potrete utilizzare per sfogare la vostra aggressività repressa, il tutto accompagnato da un commento musicale veramente eccezionale. Indubbiamente un classico che non dovrebbe mancare in nessuna collezione di appassionati di picchiaduro.

Diego

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-6

UNDEAD HEROES

Durante il gioco il vostro personaggio sarà aiutato dalla più o meno costante presenza di un cavaliere non-morto richiamato dalla "Tamashii o motsu ken", la spada magica inizialmente affidata ad Harn. Questo personaggio è interamente controllato dal computer, ma è comunque possibile intimargli alcuni ordini per poter meglio sfruttare il suo aiuto. Questi, accessibili con il tasto X, sono:

Proteggimi! - Il vostro guerriero dorato vi precederà cercando di bloccare ogni attacco portato nei vostri confronti e ingaggiando a sua volta gli aggressori.

Attacca! - Sempre cercando di restare al vostro fianco, egli attaccherà ogni avversario fino alla sua completa distruzione. Di solito questo è il comando di default, quindi attenzione a quando entrerete in una città visto che questo tizio considera qualsiasi cosa che cammini una minaccia da eliminare.

Seguimi! - Un ordine molto utile all'inizio del gioco, quando gli avversari non sono molto temibili ed avete bisogno di molti punti esperienza per potenziare il vostro personaggio. Ricevuto questo comando, infatti, vi seguirà senza attaccare proteggendovi le spalle con il proprio corpo.

Aspetta qui! - Con il precedente comando, anche impedendogli di attaccare, il nostro amico può comunque infliggere una discreta quantità di danno ai nemici investendoli con il proprio corpo. Quindi se siete certi di poter affrontare l'intera armata avversaria da solo, potrete trasformare la vostra potente guardia del corpo in una bella (beh, mica tanto... Ndr) statuina dorata che rimarrà immobile osservando passiva la fine a cui sono destinati i guerrieri troppo sicuri di sé!

Infuriati! - Lanciato questo ordine la prima cosa che dovrete compiere è la ricerca di un posto sicuro dove ripararvi, perché pochi istanti dopo il vostro dorato protettore scatenerà un vero inferno. Dopo aver sistemato gli avversari più vicini, infatti, rilascerà in un solo istante tutta la sua energia spirituale che infliggerà più di centocinquanta hit-point a chiunque si trovi nel campo di battaglia!

GRAFICA 88

▲ Buon uso di zoom e parallasse, boss finali di ragguadevoli dimensioni
▼ Il numero di colori utilizzati non è molto elevato e vi sono rallentamenti occasionali

SONORO 92

▲ Chitarre elettriche e sax per una delle migliori colonne sonore mai realizzate!
▼ Il parlato è praticamente assente, anche nelle fasi di dialogo

GIOCABILITÀ 89

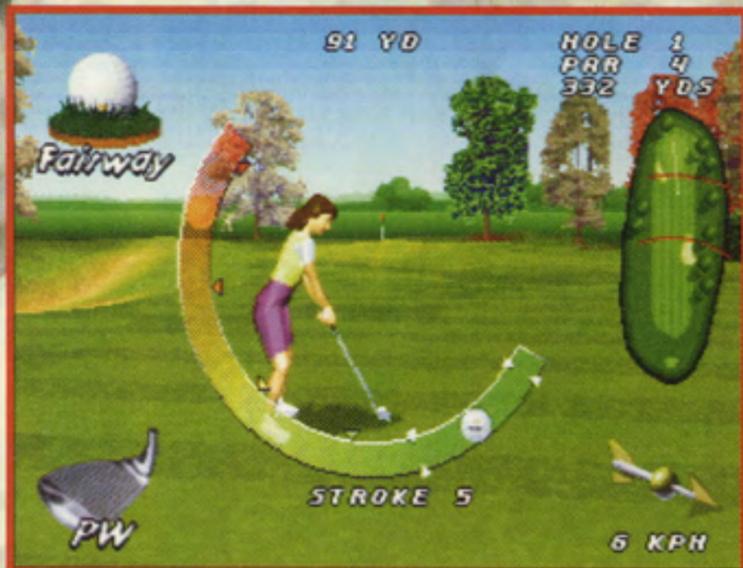
▲ I colpi speciali sono abbastanza immediati e in poco tempo verrete coinvolti dall'azione di gioco distruttiva
▼ A volte i combattimenti sono troppo confusionari

LONGEVITÀ 89

▲ Indubbiamente il vs mode e lo svolgimento di gioco non lineare lo rendono molto più longevo dei titoli simili

GLOBALE 90

Un picchiaduro come solo la Treasure ci poteva regalare!

Virtual Golf

Il golf è probabilmente lo sport che ha il più basso rapporto fra veri e propri appassionati e persone che lo giocano su computer. Sarà perché nella realtà è un gioco piuttosto costoso, ma penso che tutti voi abbiate provato almeno una volta una simulazione del genere, divertendovi, ma senza mai pensare nemmeno per un istante di impugnare una mazza e scagliare palline a decine di metri di distanza. Anche così si spiega il grande successo che giochi del genere hanno da sempre e, con le nuovo possibilità grafiche offerte dalle console a 32-bit, era naturale che anche sul Saturn si iniziassero a vedere titoli del genere. A proporci questo **Virtual Golf** è una casa di produzione di tutto rispetto, la Core, che più di una volta ci ha sorpreso con i suoi giochi divertenti e spettacolari. Sfortunatamente non è il caso di questo gioco che, pur essendo più che dignitoso, ancora deve ammettere la sua inferiorità (in termini di giocabilità e divertimento, mai di grafica) nei confronti degli ultimi lavori usciti per Megadrive. Non penso di dovervi spiegare le regole di questo sport, che definire semplice è dire poco, ma qualche parola in più merita il taglio che la casa britannica ha dato a questo gioco. Quei simpaticoni della Core, infatti, non hanno voluto realizzare la solita simulazione iperrealistica con decine e decine di opzioni da veri pignoli, ma hanno cercato di produrre qualcosa di più adatto a tutti e che potesse essere divertente e intrigante fin dalla prima partita. Purtroppo anche le migliori intenzioni vengono a volte vanificate da realizzazioni non perfette...

Non è proprio la posizione migliore per effettuare un buon colpo...

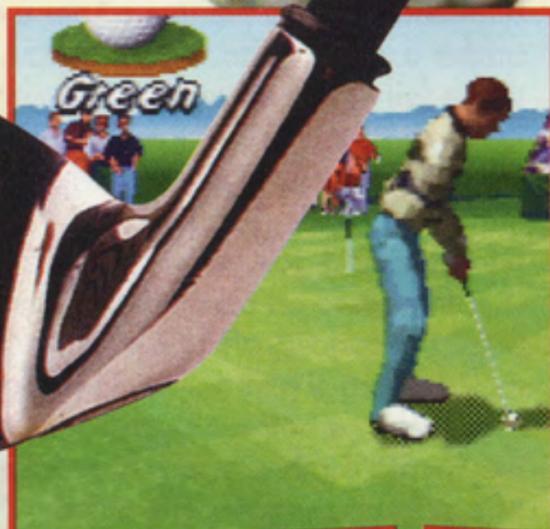
PROPRIO COME SEGA RALLY

In questo **Virtual Golf**, per quanto riguarda i percorsi sui quali cimentarsi, sono state inserite diverse opzioni che siamo abituati a vedere più in un gioco di guida piuttosto che in una simulazione golfistica. Andiamo però con ordine e vediamo che ci sono quattro tracciati su cui cimentarsi, non tutti però disponibili dall'inizio (come appunto avviene nei giochi di corsa coi tracciati segreti), ma solo dopo aver ottenuto un determinato punteggio nei primi. Servirà infatti che terminiate uno dei due percorsi più facili con un punteggio sotto il par (in modalità torneo) per maturare il patentino da professionista ed avere così accesso alle ultime due, impegnative, serie di 18 buche. Un'altra insolita possibilità è quella del Mirror Mode, che vi consente di giocare su uno qualsiasi dei tracciati ma al contrario. Personalmente la trovo una cosa piuttosto inutile, perché se nelle simulazioni automobilistiche questo può essere uno stimolo, qui non aumenta di molto la varietà del gioco. Facciamo ora però un passo indietro e vediamo in particolare i quattro percorsi...

THE BOWERY - Posizionato in una lussureggiante foresta scozzese, questo campo da golf promette emozioni sia per gli inesperti dilettanti che per i più smaliziati professionisti. Il tutto è stato progettato da Ernest Randall, uno dei giocatori più forti della propria generazione.

KLIMARNEY - Nel 1920 il ricco William Perceval voleva costruire il più spettacolare campo che fosse mai stato fatto in Irlanda, per questo contattò Connell O'Hare che gli confezionò questo simpatico tracciato, che rimane tutt'oggi altamente spettacolare.

PENPERRO - Il primo dei due percorsi per professionisti vi vede impegnati nella fiorente Scozia. Principali e pericolose insidie di questo tracciato sono il mare, che spesso affianca le piste, e un vento che difficilmente riuscirete a domare.

GLENLOCHRIE - Ma non era il paese dove era nato Highlander? Boh, sicuramente è la sede di uno dei tracciati più lunghi che i patiti di mazza e pallina possano trovare in giro per il mondo. Qui o si spinge sempre al massimo oppure il punteggio sale, sale, sale...

Dieci a uno che la pallina finirà nel lago davanti a voi!

MANCA SOLO MARIO CAMICIA...

La spettacolarità è uno degli imperativi che si sono posti i programmatori della Core realizzando questa simulazione e il tutto emerge chiaramente dalla cura riposta nello studio delle visuali di gioco, molto varie e sempre realizzate con grande cura. Anche questo aspetto merita una piccola carrellata per poter capire le potenzialità di questo titolo...

STATIC CAMERA - Fin qui niente di speciale, è la solita visuale dalle spalle del giocatore.

AIM CAMERA - Il punto di vista resta quello precedente, ma l'inquadratura si sposta in alto e in basso (ma anche a destra e a sinistra) per seguire il tiro in tutta la sua traiettoria.

TRACKING CAMERA - In questo caso si segue da vicino la palla, tenendo sempre però ben in vista la buca.

TRACK AND PAN CAMERA - L'inquadratura più spettacolare: segue la palla in tutto il suo tragitto per poi fornire una panoramica quando questa atterra.

SPLIT CAMERA - Si tratta della visuale classica di **PGA Golf**: il tiro viene seguito prima da dietro il giocatore per poi spostarsi, verso la metà della traiettoria, nel punto in cui la palla è destinata a cadere.

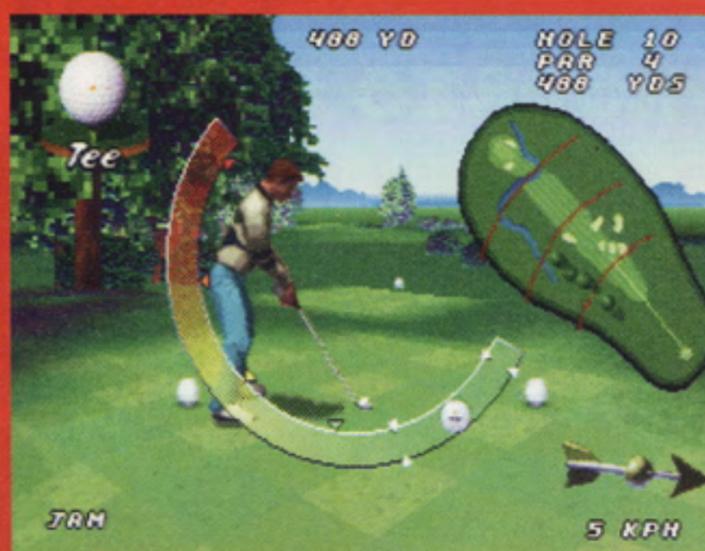
CRAME CAMERA - Cosa hanno messo a fare una telecamera in cima a un albero? Boh, fatto sta che anche da qua potete seguire gli esiti del vostro tiro...

Con tutte queste inquadrature, che farebbero la felicità di Emilio Fede per riprendere Brosio da ogni lato, potrete disporre di una visuale personalizzata, per vedere tutto da qualsiasi punto vogliate. L'utilità di tutto ciò? Più che altro per poter veder da vicino e in modo chiaro tutti gli ostacoli del percorso.

COMMENTO

I puristi delle simulazioni di questo genere storceranno un po' il naso, ma ci troviamo davanti ad un gioco che si ispira al golf più che esserne una fedele riproduzione. Niente di rivoluzionario, solo che i programmatori della Core hanno pensato, a torto o a ragione, che ci volesse un gioco su questo sport che fosse molto più immediato dei suoi concorrenti, anche a scapito del realismo. Con queste premesse nasce **Virtual Golf**, in cui, in barba alla seriosità dei green inglesi, sono stati inseriti un sacco di optional totalmente ininfluenti, buoni solo a fare coreografia e a distrarre dal gioco. Purtroppo la giocabilità ne esce piuttosto compromessa, sacrificata sull'altare della semplificazione.

Da questa analisi emerge che non ci troviamo certo di fronte ad un titolo che cambierà la storia del Saturn, ma piuttosto ad uno che potrà offrire qualche ora di spensierato divertimento più ai neofiti di questo sport che ai patiti che, da anni e su ogni piattaforma, si dilettano con simulazioni di questo... ehm... sport.

Simon

Ed ecco a voi, siori e siore, un nuovo modello di mazza con potenziometro incorporato!

COMMENTO

Vediamo di chiarire un po' la situazione... La Core ha voluto fare sicuramente qualcosa di diverso, un gioco di golf che non fosse una simulazione per soli "addetti ai lavori", ma qualcosa di molto più immediato e accessibile anche a chi non ha dimestichezza con boogey e fairway. Voleva qualcosa che divertisse la gente. Da questo punto di vista ha pienamente realizzato i suoi obiettivi... più o meno. Infatti, nel voler semplificare e spettacolarizzare troppo il golf ne ha tirato fuori un ibrido che non riesce ad accontentare nessuno. Neppure l'aspetto grafico è esente da difetti e molto spesso si alternano schermate altamente spettacolari e ben realizzate ad altre in cui la mediocrità sembra essere la regola. In questa luce solo una grande giocabilità avrebbe potuto salvare il tutto, ma sfortunatamente non è così. Una partita a **Virtual Golf** alla lunga può risultare meno divertente di una gita a Bresso. Non basta che ci siano quattro tracciati, non bastano i diversi modi di gioco. **VG** si porta dietro dei difetti di progettazione che non possono che comprometterne il giudizio, altrimenti più che positivo.

Puck

CASA PRODUTTRICE: **CORE**

GENERE: **SPORTIVO**

DISTRIBUZIONE: **UFFICIALE**

VERSIONE: **EUROPEA**

NUMERO GIOCATORI: **1-4**

GRAFICA 72
▲ L' impressione è che il tutto sia altamente spettacolare...
▼ ...ma animazioni e fondali potevano essere realizzati in ben altro modo

SONORO 75
▲ Non si può pretendere molto da un gioco di golf, ma bisogna ammettere che i commenti digitalizzati e gli effetti di contorno sono fra le cose migliori di **Virtual Golf**

GIOCABILITÀ 81
▲ Molto immediato, più di molti altri giochi del genere. E' facile venir catturati dei numerosi tipi di competizioni presenti

LONGEVITÀ 82
▲ La varietà di percorsi e di situazioni di gioco (non ultimo il Mirror Mode) fanno di questa simulazione una delle più interessanti fra le ultime uscite

GLOBALE 80
Migliore di **World Cup Golf**, ma ancora imperfetto: manca ancora qualcosa per avere su Saturn una simulazione golfistica di livello assoluto

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Ormai è prassi che nelle simulazioni golfistiche non ci sia più soltanto il classico modo Tournament ma anche degli altri modi di competere sempre più innovativi e stimolanti. Vediamo cosa ci propongono i ragazzacci della Core...

SHOOT OUT - Chi sbaglia è fuori! Si parte in quattro e dopo ogni buca il peggiore viene eliminato: una gara sempre sul filo del rasoio che potrebbe essere decisa anche dal minimo errore.

SKINS - Una bella garetta a soldi giusto per rimpinguare il già considerevole conto in banca dei giocatori di golf. Su ogni buca c'è un montepremi, chi fa meno colpi se lo vince. Se c'è un pareggio il montepremi è sommato a quello della buca successiva.

TEXAS SCRAMBLE - La vera novità di **Virtual Golf**. Si tratta di una gara a coppie: tutti e quattro i contendenti fanno il primo tiro. Di ogni coppia si tiene il colpo migliore e successivamente i compagni di squadra si alternano un tiro per uno fino alla conclusione della buca.

PREMIER TOTOGOL

il programma per dare i numeri nel modo giusto!

Il nuovo concorso a premi TOTOGOL, in pochissimo tempo, è diventato un fatto di costume nazionale che dispensa ricchi premi.

Premier TOTOGOL versione "light" è lo strumento informatico che consente di avvicinare l'utente di PC al mondo sistemistico in modo semplice, ma efficace.

La grande facilità d'uso, la completezza dei dati e la totale interattività fanno del programma un valido e concreto supporto per lo studio sistemistico.

L'interfaccia grafica, particolarmente curata, garantisce un facile e immediato impiego del prodotto, anche a coloro che non sono particolarmente esperti nell'utilizzo del computer.

Nella rivista, allegata alla confezione, sono inoltre presenti nozioni sulle strategie di gioco con particolari riferimenti alle condizioni presenti nel programma; completano la parte descrittiva, esempi pratici, illustrati in modo dettagliato.

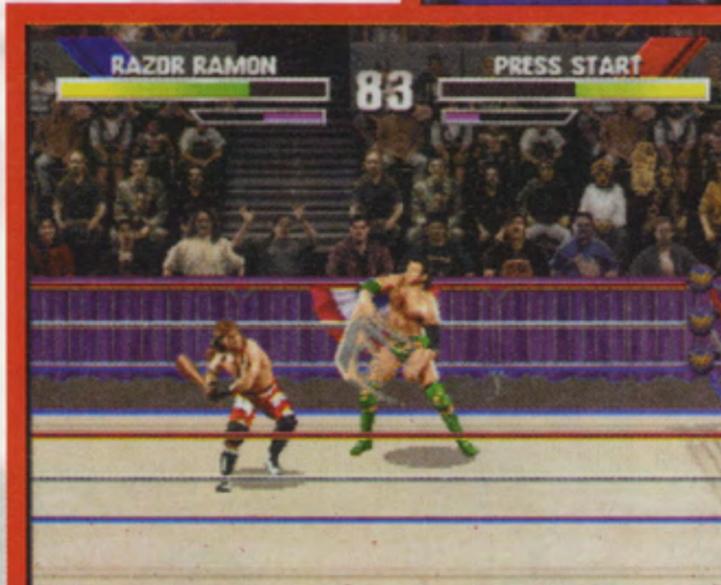
Premier TOTOGOL versione "light", un programma per dare i numeri nel modo giusto!

Certo che quando c'era Hulk Hogan era tutta un'altra cosa...

Chi, se non la Acclaim, poteva offrirci l'ennesima simulazione di wrestling? La casa americana che ormai da anni ci sommerge di titoli di questo tipo per ogni macchina e per ogni gusto non poteva mancare di convertire per Saturn (dopo averlo fatto per PS-X) la sua ultima fatica da sala giochi. Il tempo passa, ma in definitiva le regole del gioco restano sempre le stesse: così dovrete scegliere uno degli otto atleti-attori presenti in **WWF Wrestlemania** (scelti fra i più forti e popolari del circuito) e cimentarvi in una serie di incontri che vi porteranno fino alla sfida finale per la corona di Campione del Mondo.

La grafica è sicuramente uno dei punti di forza di questo titolo, visto che sia il pubblico che i lottatori sono stati completamente digitalizzati, cosa non da poco se consideriamo la quantità di mosse differenti disponibili. Questo però non basta a fare di un gioco un successo e così anche la giocabilità ha subito dei sostanziali cambiamenti rispetto ai titoli precedenti. La principale innovazione consiste nelle combo-mosse (prese a prestito pari pari dai più classici beat 'em up) che vi consentiranno di eseguire combinazioni sempre più devastanti di colpi. **WWF Wrestlemania** è tutto qua: non vi resta che scegliere il vostro campione preferito e salire sul ring per riuscire a sbattere spalle al tappeto i vostri avversari per quei fatidici tre secondi che vi daranno la vittoria.

I personaggi a vostra disposizione non hanno certo un aspetto rassicurante

Qualcuno si sta prendendo un time-out personale, come diceva Dan Peterson ai bei tempi...

Razor Ramon lo conosco, ma chi è quell'altro giocatore che si chiama "Press Start"?

COMMENTO

Ricordo con nostalgia il tempo in cui questo sport-spettacolo andava molto in voga anche qui da noi e Dan Peterson era famoso per i commenti esilaranti dei match di Hulk Hogan e Macho Man. Ora i tempi sono cambiati, ma nonostante questo sembra che negli States i fan del wrestling siano ancora così tanti da giustificare nuove e più spettacolari simulazioni. Ormai però anche i giochi di questo genere stanno cambiando e somigliano sempre meno alle simulazioni di lotta di qualche anno fa e sempre più a beat'em up "alla **Mortal Kombat**". Ennesima dimostrazione di ciò è il fatto che in questo gioco sono presenti, per la prima volta in una simulazione di wrestling, le mosse-combo che ben poco hanno a che fare con la lotta vera. Ma questa è la legge dello spettacolo! **WWF Wrestlemania** resta comunque uno dei titoli più interessanti del genere, con una grafica accattivante e una giocabilità discreta. Ideale per i fans di Undertaker e compagni... ma ne sarà rimasto qualcuno fra noi?

Simon

COMMENTO

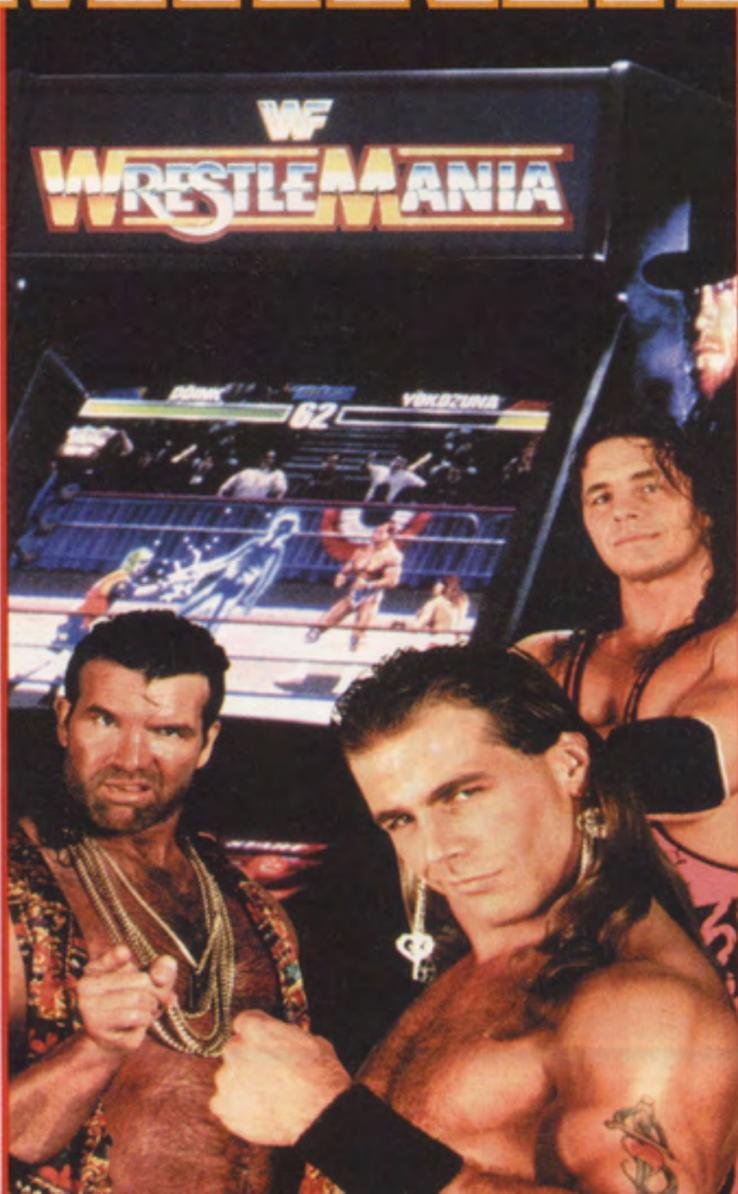
Se c'è una cosa che mi fa incavolare è proprio il wrestling. Come si fa a definire sport una buffonata del genere in cui tutti i colpi sono spudoratamente falsi? Molto più veri sono, fortunatamente, gli incontri su computer che vi vedono duramente impegnati per mettere al tappeto gli avversari. La Acclaim, che da anni detiene i diritti della famosa lega americana, ci propone questa volta per Saturn la conversione del suo ultimo coin-op. In genere i giochi di questo tipo sono sempre uguali fra di loro, cambiano soltanto le mosse e, a volte, viene inserito un modo di gioco particolarmente innovativo. Questa volta fortunatamente si è andati un po' oltre e la giocabilità è stata rivoluzionata grazie all'inserimento delle combo, che tanto successo hanno nei classici beat 'em up. Il risultato è un ibrido fra la lotta classica e i giochi alla **Mortal Kombat** che in definitiva finisce con lo scontentare un po' tutti. Non si tratta di un brutto gioco, anzi la realizzazione tecnica è di tutto rispetto, ma è il divertimento ad essere limitato fin dalle prime partite. Un altro titolo destinato a vendere più per il fumo che butta negli occhi che per l'arrosto che può offrire.

Puck

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	WRESTLING
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

ESTLEMANIA

LE BRETELLE DEL CAMPIONE

WWF Wrestlemania vi offre due generi di tornei differenti: la Intercontinental Belt e la World Federation Belt. Nel primo caso dovrete affrontare incontri uno-contro-uno, poi due-contro-uno e infine tre-contro-uno (ehi, ma non è leale!). Nel secondo invece, caratterizzato da una difficoltà più elevata, partirete subito col due-contro-uno per passare presto al tre-contro-uno. Una sfida per veri duri che vi vedrà sudare le fatidiche sette camicie per arrivare a poter sollevare al cielo la cintura di campione. Adrianaaa...

GRAFICA 86
▲ I personaggi sono digitalizzati in modo davvero convincente
▼ Peccato che le animazioni ogni tanto lascino un po' a desiderare

SONORO 70
▼ Non si può pretendere molto da un gioco del genere, ma quanto meno potevano sfruttare meglio le potenzialità della macchina

GIOCABILITÀ 82
▲ Non è difficile rimanere affascinati dalla spettacolarità dei combattimenti
▼ Presto ci si accorge però che il tutto è un po' limitato

LONGEVITÀ 79
▼ Forse se avete degli amici appassionati lo rispolvererete ogni tanto, ma da soli non è certo il gioco che vi terrà incollati allo schermo per giorni

GLOBALE 82
Una ottima conversione da coin-op: il problema è che già l'originale non era particolarmente esaltante

PRIMAL RAGE™

Proprio come accade a tutti gli esseri umani di questa terra, anche i giochi del mondo videoludico soffrono di crisi di mezza età. Dopo essere stato partorito e copiato, ogni genere vive con disagio il periodo che ne segue, durante il quale le poche idee nelle teste dei programmatori non fanno altro che mettere al mondo patetiche rivisitazioni di quello che un giorno fu un successo. I beat 'em up stanno vivendo un periodo grigio, e **Primal Rage** ne è il perfetto esempio. Infatti, di diverso dai soliti **Mortal Kombat** e **Street Fighter** ha solo aspetti estetici di poca rilevanza, mentre per il resto gli si può aggiudicare una palma d'oro per la fedeltà di copia. Insomma, se non si fa caso alle sembianze dei lottatori (bestie e dinosauri vari) e agli scenari (tutti aventi per tema l'era del giurassico), si può fare a meno di comprarlo. I soliti mezzi di combattimento consistono in calci, pugni e combinazioni volanti di queste mosse, conditi con immancabili quanto prevedibili colpi speciali dall'effetto distruttivo. Per il resto, scaramucce di poco conto e fatality "in stile sapete cosa". Questa potrebbe passare alla storia come la recensione più breve ed esauriente, senonché gli obblighi d'impaginazione mi costringono a riempire le righe seguenti con notizie e informazioni degne d'interesse. Cominciamo allora con il congratularci per la buona grafica, che ritrae piuttosto bene quello che doveva essere stato il mondo preistorico. Dal canto loro gli sprite dei combattenti non sono malaccio e godono di una discreta animazione. In quanto a giocabilità si rientra tranquillamente negli standard, sia in fatto di immediatezza, sia per quel che riguarda la completezza. Da tenere presente la solita sfilza più o meno varia di atleti iscritti al campionato di bestia assoluta, che a nostro parere sembrano non avere speranze contro il nostro quadrupede di BioMassa. Autocompiacimenti a parte, anche come livelli di violenza ci si attesta a valori molto alti, alla quale causa contribuiscono in maniera decisiva schizzi di sangue animalesco e spappolamenti di organi putrefatti. Che altro dire? Siamo tutti contro gli esperimenti nucleari, ma poi amiamo ridurci in brandelli da soli!

Il giurassico era un periodo davvero tosto...

UNO SCHERMO COLOR SANGUE

Per tutti i fortunati che sono stati forniti di stomaci forti, dovrebbe essere una bella notizia la presenza di fatality altamente cruente. Infatti, a match terminato, si è abilitati a finire l'avversario a colpi di stranianti mosse speciali. I risultati sullo schermo sono tra i più terribili: teste mozzate, braccia staccate, membra spappolate, organi divorati e tante altre schifezze del genere. Non so se sia il caso di ribadirlo, ma un tale spettacolo è forse bene che assistano solo giocatori a digiuno da alcuni giorni, perché altrimenti la console potrebbe perdere la garanzia se danneggiata dal vostro vomito...

Ma perché ha così tanti fan questo gioco?

GNAM GNAM!

A parte il fatto che esseri umani e dinosauri non si sono mai incontrati, visto che i secondi si sono estinti circa 65 milioni di anni fa e i primi sono apparsi solo da centinaio di migliaia d'anni, nel gioco si vive questa doppia presenza. Mentre ci si mena con l'avversario, sul fondale un gruppo di omini si agita freneticamente. Sono i discepoli di ogni sauro, tra loro distinti da colori tribali particolari. Ma la loro fedeltà è strettamente legata all'esito dell'incontro: se si vince, quelli avversari si convertono alla propria causa, se invece si perde accade il contrario. Ancora una cosa: nel caso serva, mangiando questi insignificanti esseri bipedi, si recupera energia nell'apposita barra.

SOTTO SCIOCCHEZZE

Proprio come in altre versioni, anche in questa ci sono un mucchio di stupidaggini nascoste da trovare, le migliori delle quali sono piccoli sotto-giochi. Tra quelli più demenziali ci sono il bowling con i birilli umani e la pallavolo con un omino al posto della palla. E' meglio non esprimere opinioni su questo lato del gioco, giusto per non cadere vittime di linguaggi poco adatti alla sede nella quale ci troviamo.

COMMENTO

Non se ne può proprio più di giochi come questo, che non sanno fare altro che copiare e sfruttare l'onda di successo generata da qualche game designer particolarmente in vena. In aggiunta questa versione risulta identica a quella per Megadrive senza gli attributi aggiunti dal 32X. In fin dei conti non si tratta nemmeno di un gioco tremendamente brutto, tutt'altro, è solo che l'assenza di originalità rende tutto così scontato e privo di gusto, che non si fa nemmeno caso agli ipotetici aspetti positivi. A parer mio vi converrebbe tenere quei pochi risparmi che vi sono rimasti per qualcosa di leggermente migliore.

Log

A questo punto manca solo la conversione per Spectrum...

COMMENTO

Un gioco bellino, certo, ma anche noi appassionati di picchiaduro cominciamo a stancarci della solita zuppa. E' ora di cambiare: vi rendete conto che tutti i giochi "alla **Mortal Kombat**" si differenziano solo per qualche mossa e un po' di grafica? Una volta che se n'è giocato uno, è come averli provati tutti. A questo punto potete anche prendere in considerazione questo gioco, ma sappiate che non troverete novità eclatanti e divertimento esasperato, quindi, se potete, optate per **Virtua Fighter** e rimarrete più che soddisfatti.

BioMassa

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 80
▲ Background abbastanza dettagliati
▼ Le animazioni non sono fluidissime

SONORO 78
▲ Musica ed effetti niente male
▼ Poca varietà

GIOCABILITÀ 81
▲ Giocare a questi titoli non è mai difficile
▼ Non ci sono abbastanza combo

LONGEVITÀ 78
▲ Ben 18 livelli
▼ Il divertimento scema presto

GLOBALE 78
Un buon gioco, purtroppo poco innovativo e simile alla versione Megadrive

Alla carica! Tuttifrutti...

JOHNNY BAZOOKATONE

Vi sentite diversi dagli altri e non riuscite a immedesimarvi nei personaggi da platform abituali? Amate ascoltare la musica rock e contemporaneamente vi grattate la pancia con la mano destra, mentre con la sinistra mimate degli accordi impossibili? Vi piace comporre banane con i vostri capelli e non vedete l'ora che vi spunti la barba per coltivare anche un bel paio di basettoni? Sorridete, e' arrivato il gioco che fa per voi, **Johnny Bazookatone**, avente come protagonista una copia piccola e mal riuscita di Elvis "the Pelvis" Presley, un rockettaro come non se ne vedevano da anni, assetato di successo e affamato di schitarrate. Ma la sua visita nel mondo dei videogiochi non è affatto di piacere, perché prima di potersi e far divertire deve recuperare il suo amato strumento musicale a corde e liberare una famosa star musicale, entrambi rapiti da un oscuro personaggio. E' così che inizia uno dei più noiosi e stravolgenti platform degli ultimi tempi, il flop orgogliosamente sventagliato dai propri creatori. Dopo tanta pubblicità e ritardi inverosimili, ecco che anche sul Saturn appare uno dei primissimi giochi da non prendersi in considerazione, nemmeno alla luce di una longevità garantita da ben trecento ore di gioco. D'altro canto andare in giro a sparare con un bazooka a forma di chitarra non deve essere molto divertente, specie se a una azione lenta e ripetitiva si aggiunge una manica di nemici poco dotata di materia grigia. L'unica attenuazione a tale sofferenza arriva dall'incarico di dover raccogliere bonus a forma di note musicali, ma anche qui non si può certo dire di avere quello che ci si deve aspettare da un gioco per una console a 32-bit. E' demoralizzante doversi esprimere in questi termini parlando di giochi per una macchina super-tecnologica, e ancora più deludente è dover ammettere che l'esistenza di titoli poco divertenti sia una costante dell'evoluzione dei videogiochi, che nemmeno in queste fasi molto elevate riesce a scuotersi di dosso quella massa di parassiti intenti a vivere con il minimo degli sforzi. Eppure, l'idea di un protagonista con un bazookone in mano non era malaccio!

I soliti nemici di fine livello, anzi i Ssob!

SOB! SIGH! SNIFF!

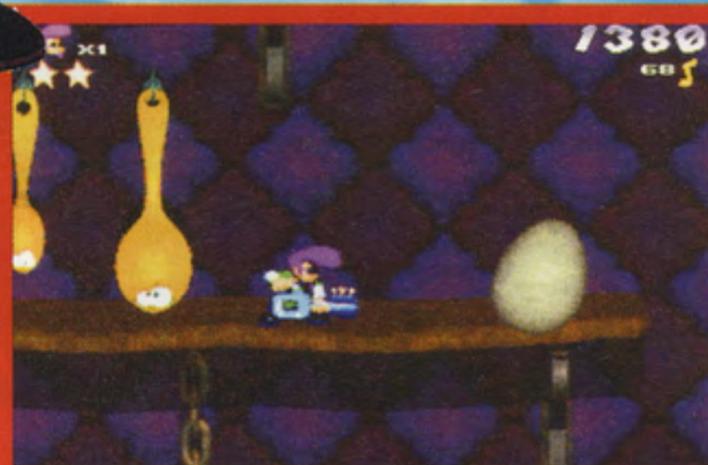
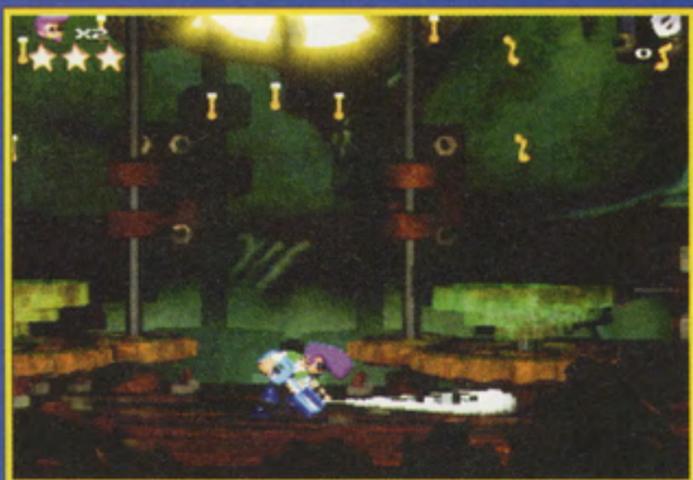
I Ssob sono una strana razza di nemici che vivono all'interno di questo videogioco. In realtà quasi tutti i platform ne sono forniti, ma in **Johnny Bazooeccetera** sono particolarmente ostici e pieni di carattere. Quasi sempre aggrediscono il personaggio principale con armi potentissime, tecniche terrificanti e mezzi indistruttibili, anche se molto spesso si servono di oggetti strani e poco indicati per essere scaraventati allo scopo di arrecare dolore. Nonostante siano molto forti, la loro presenza è piuttosto scarsa, oserei dire ridotta al minimo. Infatti, quasi sempre stanno di guardia all'ingrasso del portone del livello successivo. Quasi dimenticavo, in tutti gli altri giochi sono chiamati Ssob al contrario.

COMMENTO

Ci hanno fregato! Ecco cosa ho detto quando ho visto 'sto coso di gioco. Non potevo credere che sul Saturn potesse girare un titolo per Megadrive, ma quando ho appurato che si trattava proprio di un CD per il 32-bit non ho elemosinato in imprecazioni e maledizioni varie. E' senz'altro l'esperienza peggiore che mi sia capitata negli ultimi tempi quella di giocare a **Johnny B**, non tanto per il tipo di personaggio, in fin dei conti neanche tanto male, quanto per la giocabilità scadente, la grafica datata, il sonoro confuso e il ritmo balbettante. Insomma, tutto quello che ci si aspetta dal gioiello di casa Sega ha ben poco a che fare con il contenuto di questo prodotto, a dir poco non degno di troppe considerazioni. Volete un consiglio? Girate pagina!

Paolo

I CIUFFI FAMOSI

Il rock è un genere musicale elettrizzante, adrenalinico, dagli effetti i scatenanti, tanto energetico da far correre lungo tutto il corpo di chi lo suona sensazioni uniche e indescrivibili. E' per questo che tutti i musicisti e gli amanti del rock hanno i capelli provati, ritti in testa quando non addirittura scompigliati. Ma i veri rockettari impongono regole rigide alla loro chioma, raccogliendoli ordinatamente in ciuffi voluminosi a forma di banana. Anche il nostro protagonista ha la sua bella banana, ma a differenza di noi poveri capelloni, ne ha una dalle dimensioni imbattibili, per giunta di color viola. Non possiamo far altro che inchinarci davanti a tutto ciò.

La povertà grafica di certi livelli è davvero esasperante

COMMENTO

La passione nei confronti dei platform corre il rischio di estinguersi in ognuno di noi. La carenza di divertimento in questo gioco potrebbe far passare la voglia del genere a chiunque, figurarsi ai patiti. Non ci sono molte parole efficaci per descrivere quanto poco bello sia questo titolo, anche perché nel dizionario la maggior parte di quelle che ho in mente non sono presenti. Eppure non si trattava di una schifezza, quando ancora si trovava allo stato embrionale. Come concept e trama prometteva bene, tanto che tutti cominciavamo a credere alla pubblicità del gioco. Sfortunatamente tutto è sfumato in un nulla di fatto. Poco male.

Log

JOHNNY BAZOOKATONE

CASA PRODUTTRICE
US GOLD

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 52
▲ Qualitativamente non sarebbe proprio malissimo...
▼ ...ma le dimensioni degli sprite sono davvero ridicole

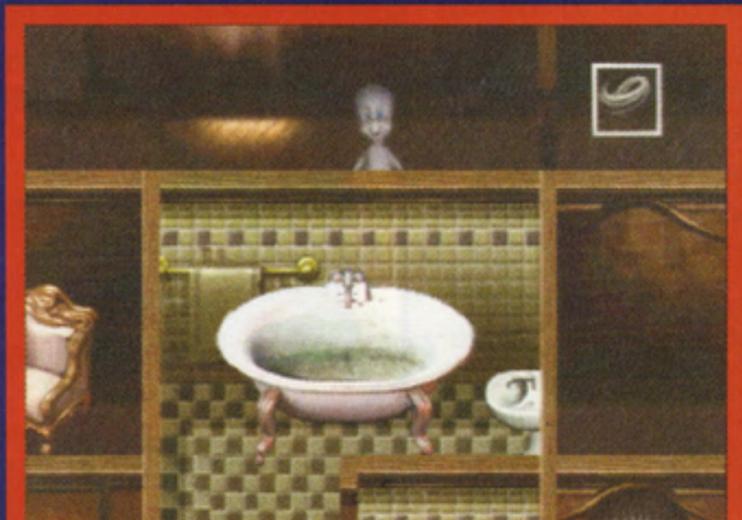
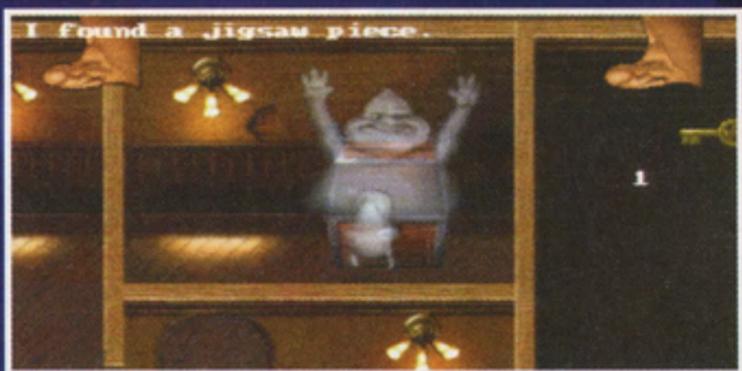
SONORO 68
▲ Qualche motivetto carino
▼ Per il resto una tristezza unica

GIOCABILITÀ 50
▼ Scarsa resa dei comandi

LONGEVITÀ 50
▼ Troppo deprimente per giocarlo a lungo

GLOBALE 53
Un gioco che prima scompare dagli scaffali, meglio è!

Che abbiate visto il film oppure no, che vi sia piaciuto oppure no, per la Interplay sembra non avere importanza, dato che ha già acquistato i diritti della pellicola e li ha già sfruttati per trasformare **Casper** in un videogioco. Un platform, per l'esattezza. Come la pellicola prodotta dal "Re Mida" Steven Spielberg, anche il gioco, ovviamente, ruota intorno all'incorporea e lattiginosa figura di Casper, un fantasma di tenera età, dal corpo tondeggiante e gli occhi grandi ed espressivi (il classico "cocco di mamma", insomma) che fu a suo tempo protagonista di una serie di cartoni animati trasmessa anche in Italia. Nella versione in lingua originale (quella americana, cioè) del lungometraggio il simpatico mini-ectoplasma si esprime con parole di uso quotidiano presso i ragazzi yankee del giorno d'oggi: ecco perché ogni volta che mangia una mela, Casper pronuncia quella parola che molti di noi hanno appreso e assimilato per bene grazie a quei beoti di Beavis e Butthead: "Cool!" I tipi della Interplay avranno certamente auspicato l'uso di tale termine da parte dei recensori incaricati di valutare il loro videogioco. Rimandandovi al box del commento per scoprire se noi di **Mega Console** siamo stati lieti di esaudire il desiderio della Interplay, vi facciamo però notare, nel frattempo, che **Casper**, a differenza di innumerevoli altri giochi tratti da film di cassetta, non è il solito platform. Beh, per essere onesti è una specie di platform, ma sfugge ad eventuali accuse di prevedibilità attraverso un impiego massiccio di elementi da rompicapo. Buon per lui? Lo vedremo tra poco...

Il protagonista di Casper somiglia un po' agli alieni di Incontri Ravvicinati: non per niente, in ambedue i film c'è di mezzo Spielberg!

Che avete? Si direbbe che abbiate visto un fantasma...

S.O.S. FANTASMI

Come già detto, l'obiettivo di Casper è ottenere i favori (ma che ruffiano!) dei due esseri umani che visitano la casa in cui dimora: una sorta di indagatore dell'incubo alla Dylan Dog e la giovanissima figlia, che nel film ha il volto di Christina Ricci, la Mercoledì della *Famiglia Addams* cinematografica (ma chi fra voi la ricorda anche al fianco di Cher e Bob "Super Mario Bros" Hoskins in *Sirene*, eh?). Questi aiuteranno il nostro caro "fazzoletto" a risolvere gli enigmi e i puzzle che si interpongono fra Casper e gli oggetti che egli intende dare in dono proprio ai suddetti. Ma non mancherà l'apporto, per quanto indesiderato, di esponenti delle forze della male, sia umani che spettrali.

COMMENTO

Sebbene **Casper**, sulle prime, sembri molto divertente, la ripetitività della sua struttura di gioco si fa sempre più tediosa via via che il tempo passa. E come se ciò non bastasse, ci si trova spesso a rifare in continuazione le stesse cose nel tentativo di trovare la soluzione a un problema che nella maggior parte dei casi è quasi indecifrabile. Sul piano visuale, invece, **Casper** è certamente degno di ammirazione e presenta una quantità di simpatici riferimenti grafici al film. Il gioco, inoltre, è indubbiamente molto vasto e impegnativo, anche se a volte le prove proposte dal gioco sono molto inique e, dunque, motivo di frustrazione. In definitiva, comunque, **Casper** è troppo noioso per meritare di essere giocato a lungo e risente della classica sindrome da sfruttamento dissennato di una licenza cinematografica.

Fabio

Aggiungi un posto a tavola, che c'è uno spettro in più...

C'E' UN FANTASMA TRA NOI DUE

La premessa di base del gioco è semplice: Casper vuole fare amicizia con i due esseri umani viventi che sono appena giunti nella villa che egli frequenta, ma non può farlo se non dopo aver trovato degli oggetti da offrire loro in dono in modo da ottenerne la fiducia. Da qui l'esplorazione di innumerevoli stanze e la raccolta di chiavi da usare per poter accedere ad innumerevoli altre stanze, tutto nella speranza di trovare un bel regaletto per gli inaspettati ospiti del fantasmino. Ma questa è solo una parte della storia. In alcuni punti della magione vi sono anche delle cornici per quadri senza i loro quadri: Casper deve trovare questi ultimi e rimetterli nelle cornici per produrre il ritratto di uno dei fantasmi di famiglia. Quando riesce in questa impresa, Casper acquisisce una nuova capacità, come ad esempio quella di passare attraverso le grate di aerazione che possono condurlo... indovinate un po' dove?... Ma certo, in innumerevoli altre stanze! E via di questo passo...

COMMENTO

Per chi ha apprezzato la pellicola prodotta da Spielberg, il gioco di **Casper** risulterà degno di interesse e ricco di trovate divertenti; molti, infatti, sono gli omaggi grafici e sonori al film. Oltretutto, questi tributi sono inseriti in una veste grafica di qualità innegabilmente alta. Peccato che la struttura di gioco, inizialmente avvincente grazie alla grande quantità di cose da fare e da vedere e alla vastità del territorio da esplorare, finisca presto o tardi a manifestare una certa ripetitività. E che, come se ciò non bastasse, le prove da affrontare risultino spesso eccessivamente difficili, alimentando così un grande senso di frustrazione in chi gioca (a meno che detto giocatore non sia un mago del joypad o un sadomasochista). Tirate le somme, direi che sarebbe meglio risparmiare i propri soldi per un altro platform o magari per vedere (o rivedere) il film, che non è poi così male come dicono i più.

Log

CASA PRODUTTRICE
INTERPLAY

GENERE
PLATFORM/ROMPICAPO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

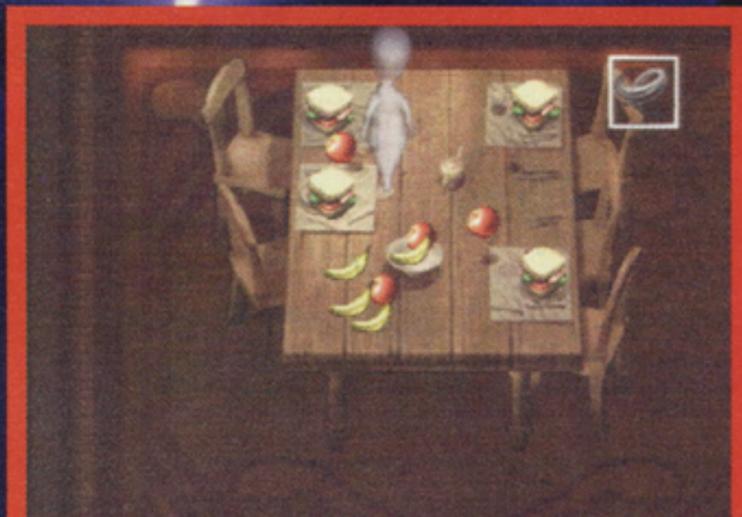
NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 85
▲ Complessivamente gradevole, con numerose simpatiche sorprese per i fans del film

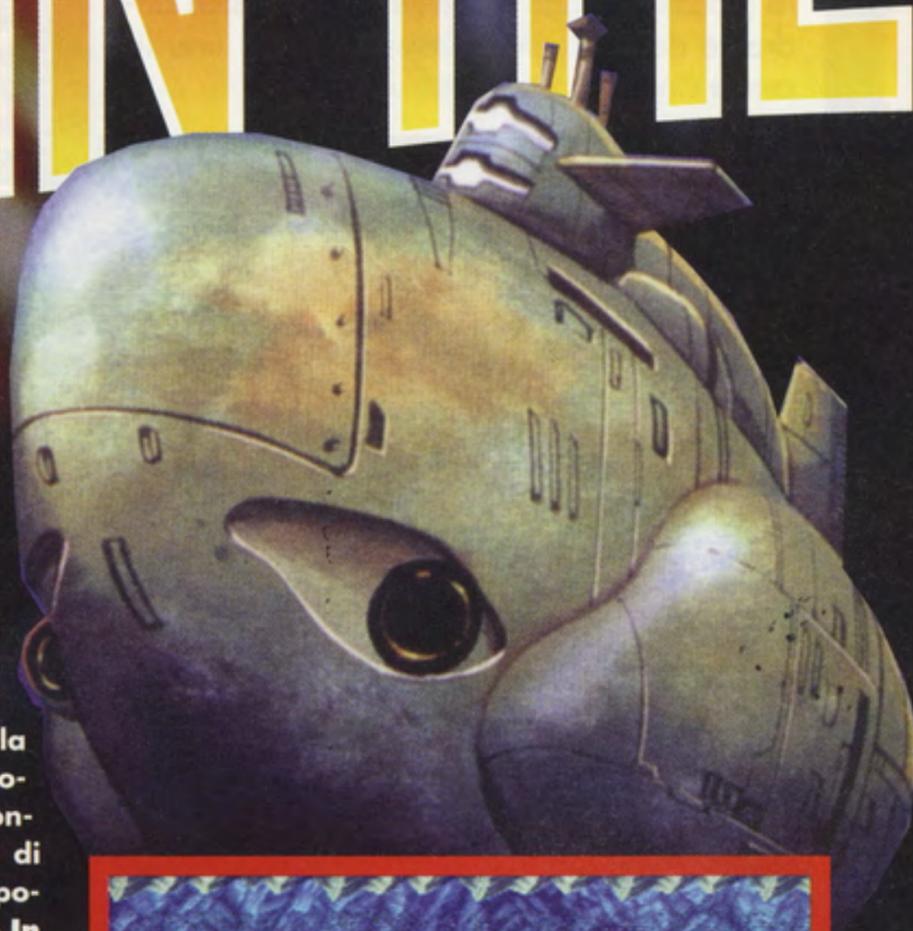
SONORO 82
▲ L'atmosfera chimerica del gioco è ben resa sia dalla musica che dagli effetti...
▼ ...benché tanto l'una che gli altri siano funzionali

GIOCABILITÀ 70
▲ Innumerevoli cose da fare...
▼ ...anche se queste sono spesso le stesse

LONGEVITÀ 71
▲ Ce n'è di roba da vedere, questo è certo!
▼ Peccato, però, che la monotonia ci accompagni spesso durante questa lunga odissea

GLOBALE 70
Un prodotto abbastanza dignitoso al quale nuociono alcune intollerabili pecche nella struttura di gioco e un'azione troppo ripetitiva

Scrutare l'orizzonte in cerca di navi nemiche, vagare per le profondità marine in balia delle correnti, serpeggiare tra mine e bombe: ecco cosa riserva la vita di un prode comandante di sottomarini! Rilassante, non c'è che dire, peccato però che la vita non sia sempre così "tranquilla" il che è da imputarsi sempre al solito gruppo di pazzi esaltati che, dopo essersi armati per benino, hanno deciso di conquistare l'intero pianeta non prima però di averlo ripulito dalla nostra presenza! Questo è, in due parole, quello che vi aspetta in **In The Hunt.** Come molti di voi sapranno già il titolo in questione si ispira (...e come no! Ndr) ad un vecchio arcade, il mitico **Kateidaisensou**, nel quale il compito del giocatore era "solo" quello di riuscire ad atomizzare qualsiasi cosa (persino eventuali bagnanti!) facesse la propria comparsa sullo schermo. Anche in questo **In The Hunt** lo scopo del gioco è rimasto praticamente inalterato per cui ci troveremo scaraventati lungo una serie di sei livelli (prevalentemente a scrolling orizzontale) lungo i quali dovremo riuscire ad aver ragione di un numero semplicemente smodato di mezzi nemici! Strutturalmente parlando **In The Hunt** non presenta grossi elementi che lo possano distinguere dalla massa di titoli similari disponibili su altre console. Si tratta infatti di un prodotto abbastanza classico sia per concezione che per struttura: abbiamo le canoniche tonnellate di caccia e mezzi sottomarini avversari, la consueta sfilza di armi extra, i soliti boss di fine livello, un sacco di effetti sonori spaccatimpani, eccetera, eccetera... Nonostante ciò però esistono un paio di elementi che, almeno a mio giudizio, rendono questo prodotto piuttosto interessante e che gli consentono, in qualche modo, di distinguersi dalla massa. Il primo è dato dall'opzione a due giocatori, cosa assai rara di questi tempi, mentre il secondo deriva dal numero semplicemente smodato di esplosioni, sprite e proiettili che vagano contemporaneamente sullo schermo e che rendono questo **In The Hunt** uno dei titolo più distruttivi dell'intera storia videoludica! Sembra quasi che i programmatori si siano ispirati a scene di film stile **Die Hard**, **Demolition Man** e **Money Train** riuscendo a creare un prodotto che, nonostante una realizzazione tecnica abbastanza discutibile, risulta comunque discretamente avvincente ed intrippante. Ad essere onesto devo dirvi che, da principio, la mia prima impressione su questo titolo era stata molto negativa; la generale lentezza di gioco e gli evidenti rallentamenti nei quali si incappa quando lo schermo pullula di sprite mi avevano lasciato alquanto interdetto (per non dire addirittura disgustato). Fortunatamente però, con il progredire del gioco e delle partite, anche io mi sono fatto catturare dall'atmosfera del prodotto nonché dalla sua buona giocabilità. Intendiamoci, non si tratta assolutamente di un capolavoro però questo **In The Hunt** è uno di quei titoli che risulta più divertente da giocare piuttosto che bello da vedere, come dire "non è tutto oro quello che luccica, ma nemmeno tutto guano quello che puzza!".

IN THE

Non vorrete mica farvi intimorire da "qualche" nemico, vero?

Andiam, andiam, andiamo a bombardar!

COMMENTO

Va bene ragazzi, capisco, questo non è altro che l'ennesimo shoot 'em up orizzontale. Ok, ammetto anche che lo sprite del nostro sottomarino non sia proprio il massimo della vita e che il gioco non possa certo considerarsi un prodotto tecnicamente impeccabile però, nonostante ciò, devo dirvi che ho trovato

questo **In The Hunt** molto, molto divertente. Ogni console che si rispetti dovrebbe avere un titolo di questo tipo, ovvero incasinato e distruttivo! Per quel che riguarda la grafica statica direi che, in generale, le cose vanno piuttosto bene: i vari fondali infatti risultano ricchi di colori e di dettagli così come i vari mezzi che solcano lo schermo ed anche la struttura dei livelli risulta piuttosto varia ed articolata. Davvero notevole è poi la selezione di armi a nostra disposizione grazie alle quali potremo dare libero sfogo ai nostri istinti più distruttivi senza correre il rischio di mettere a repentaglio l'esistenza dei preziosi soprammobili delle nostre care e dolci mammine! Le dolenti note invece derivano da una velocità di gioco non proprio elevata e dai frequenti rallentamenti che si verificano quando lo schermo è invaso da una gran quantità di sprite (il che avviene piuttosto spesso). Nonostante ciò però devo dire che questo **In The Hunt** non mi ha deluso del tutto; è vero, la realizzazione tecnica potrà anche lasciare un po' a desiderare, però credetemi quando vi dico che questa viene in parte compensata da una giocabilità e da un livello di intrippamento davvero notevoli! Non stiamo parlando di un capolavoro, intendiamoci, Tuttavia quello che abbiamo di fronte è uno di quei classici giochi che deve la maggior parte del suo punteggio più al divertimento ed alla sfida che è in grado di offrire piuttosto che alla sua realizzazione tecnica. Se avessimo dovuto fare il discorso inverso sarebbe stata una vera tragedia!

Ehi Marco presto, alza il tiro! Dai che se ti sbrighi riusciamo a beccare anche Capitan Findus con tutta la sua cricca!

COMMENTO

A grandi linee devo dire di essere d'accordo su quasi tutto quello che Fabio ha detto nel suo commento. Infatti, nonostante la realizzazione tecnica non proprio impeccabile, questo **In The Hunt** risulta un gioco piuttosto divertente e sufficientemente impegnativo e che colpisce, principalmente, per il suo elevato grado di distruttività. Ovviamente il massimo del divertimento e dell'incasinamento lo si raggiunge giocando in doppio (anche se così facendo i rallentamenti aumentano sensibilmente) con nemici e proiettili che volano a destra e a sinistra riempiendo letteralmente ogni angolo dello schermo! Detto questo mi pare comunque doveroso sottolineare che, almeno a mio giudizio, il gioco in questione risulta adatto solo ed esclusivamente ai fan degli shoot 'em up che adorano avere sempre lo schermo pieno di sprite da blastare e che non si preoccupano più di tanto di eventuali rallentamenti o di qualche imperfezione grafica. Se appartenete a questa categoria allora prendete pure in considerazione la possibilità di acquistare questo **In The Hunt** altrimenti lasciate perdere: vi ritrovereste con un titolo che vi darebbe solo sui nervi!

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SHOOT 'EM UP

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 69
▲ Sia i fondali che i vari sprite risultano ricchi di dettagli e di colori
▼ I rallentamenti sono molto evidenti

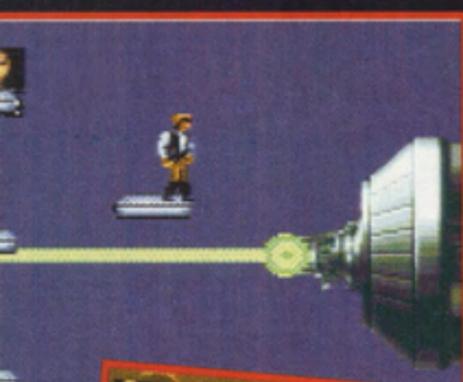
SONORO 80
▲ Buona selezione di musiche ed effetti sonori a dir poco esplosivi!

GIOCABILITÀ 80
▲ L'atmosfera generale del gioco risulta molto intrippante
▼ Se non siete dei fan di questo genere potreste trovare questo **In The Hunt** piuttosto deludente

LONGEVITÀ 74
▲ Sei livelli pieni di nemici e di boss da distruggere non sono pochi...
▼ ...sempre a patto che non usiate i continue!

GLOBALE 74
Un gioco discreto che vede come suoi punti di forza una buona giocabilità e una grande atmosfera. Peccato per la realizzazione tecnica...

SUPER STAR WARS RETURN OF THE JEDI

Tutti hanno visto **Guerre Stellari**. Ormai fa parte della vita quotidiana, proprio come alzarsi la mattina, mangiare la propria cena e andare a dormire. Guardare i film di **Guerre Stellari** è nel destino di ognuno di noi. Al mondo esistono solamente due tipi di persone che non hanno visto il primo film della mitica trilogia creata da George Lucas: i bambini di età inferiore ai quattro anni e quelli che hanno scelto (pazzi!) di rifiutare la televisione. Le repliche di **Guerre Stellari** sono una componente essenziale del nostro palinsesto televisivo prenatalizio, natalizio o post-natalizio, proprio come i film di James Bond. Dunque, se c'è un serial cinematografico adatto ad essere trasformato in un videogame, è certamente questo. La versione videoludica de **Il Ritorno dello Jedi** presenta anche in questa edizione portatile tutti i personaggi che abbiamo imparato ad amare o ad odiare, e quelli che non potete combattere, vi aiutano di quando in quando a raggiungere felicemente la fine del gioco. Soltanto Yoda (il saggio e anziano maestro Jedi introdotto nel film **L'Impero Colpisce Ancora**) sembra mancare all'appello. Ad ogni modo, il gioco propone quattro missioni principali, ognuna delle quali è suddivisa in numerosi sotto-livelli fra cui anche un paio di sezioni di guida. I personaggi possono essere scelti all'inizio del gioco e cambiano a seconda di quanto siete addentrati nel gioco e degli eventi corrispondenti ad esso.

Un bel calippo alla menta dopo mangiato è proprio quello che ci vuole!

Hmmm, mi sembra molto sicura questa strada...

Triplo tolup con avvitamento rovesciato! Complimenti al nostro Luke "Kerrigan" Skywalker!

L'ARMATA DEI RIBELLI

Prima di gettarsi nella mischia, il giocatore può scegliere il personaggio che preferisce fra quelli che costituiscono i Ribelli comuni, ossia Luke, Leila e Chewbacca. Una volta salvato Han Solo da Jabba The Hutt, l'indomito contrabbandiere corelliano si rende disponibile per essere impiegato in alcune sezioni del gioco, e una volta superato il livello delle moto a razzo, Wicket l'Ewok fa una breve apparizione.

LUKE SKYWALKER

Cresciuto in una fattoria sul pianeta Tatooine e addestrato da Obi-Wan Kenobi e Yoda, Luke ha il potenziale necessario per controllare il misterioso potere noto come "La Forza". La sua arma è una Spada Laser fatta in casa.

LEILA ORGANA

La Principessa Leila ha lavorato come spia per l'Alleanza Ribelle e ha prestato servizio come membro del Senato Imperiale. Quando è travestita da cacciatore di taglie, porta un'asta da battaglia, ma di solito usa una pistola laser di quelle normalmente impiegate dai soldati dell'Alleanza.

HAN SOLO

E' stato catturato da Lord Darth Fener che, dopo averlo congelato in un blocco di grafite, lo ha consegnato a Jabba The Hutt. E' da questo grassone repellente che dovete salvarlo. Come arma, Han usa un folgoratore corelliano modificato.

CHEWBACCA

Cresciuto sul pianeta Kashyyyk, fu catturato dall'Impero insieme agli altri Wookie. E' stato quindi salvato da Han Solo, ed ora presta servizio come co-pilota del Millenium Falcon. Si difende mediante una Balestra Laser.

WICKET L'EWOK

Protagonista di un livello soltanto, ecco Wicket l'Ewok. Questo nanerottolo di peluche serve per attraversare il Villaggio degli Ewok e trovare il Generatore dello Scudo. Usa un arco casereccio (e relative frecce) per abbattere le lucertole e le piante che hanno invaso il suo villaggio.

GUERRE STRADALI

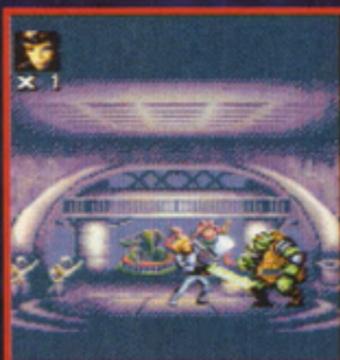
Oltre alle solite sezioni piattaformiche, **Super Return Of The Jedi** propone anche un paio di sezioni di guida. La prima vi vede al comando di una Moto a Razzo (mezzo di trasporto usato dai soldati motorizzati imperiali) con la quale dovete abbattere tutti i Ribelli prima che abbiano l'opportunità di dare notizia del vostro arrivo. Si tratta in pratica di mandarli fuoristrada mentre arrivano alle vostre spalle, e quindi spararagli quando si mettono innanzi a voi, cercando al contempo di non finire contro gli alberi. La seconda sezione di guida vi vede invece alla guida del Millenium Falcon e costituisce l'epilogo del gioco. In questa fase, l'obiettivo è distruggere il nucleo della Morte Nera evitando il fuoco dei caccia TIE e dei cannoni laser installati sulle pareti del tunnel che conduce a detto nucleo.

DROIDI E DETONATORI

Come nella migliore tradizione dei platform di classe superiore, la versione videoludica portatile de **Il Ritorno dello Jedi** presenta anche delle icone di non facile reperibilità ma di innegabile utilità. L'assortimento è quello classico: cuoricini energetici, armi di potenza superiore e così via. C'è anche un particolare elemento grafico che funge da check-point: in questo caso, il simpatico robottino C1-P8. Infine, se inciampate su una sfera recante la lettera "D", premete i tasti 1 e 2: avrete così attivato il micidiale Detonatore Termico!

COMMENTO

Il Game Gear vive ancora! Se uscissero giochi come questo a breve distanza l'uno dall'altro, non ci sarebbe bisogno del polmone d'acciaio per molto tempo ancora. Non è sublime, ma è certamente la cosa migliore, anzi, l'UNICA cosa giunta sul Game Gear dopo l'apparizione, parecchi mesi addietro, di **Arena**. Il gioco per il Super NES era favoloso, e solo il fatto che si sia pensato di portarlo sul Game Gear è da considerarsi un miracolo. La grafica è sorprendentemente buona, ma in alcune sezioni, i fondali occultano i proiettili nemici mentre si avvicinano al vostro personaggio, e qualche volta persino i nemici stessi. Il sistema delle password rende il gioco un po' troppo facile: limitarsi a soli due o tre continue sarebbe stato meglio. Sotto ogni altro aspetto, comunque, questa versione di **Super ROTJ** è degna di considerazione da parte dei patiti di piattaforme o di **Star Wars**.

Simon

COMMENTO

Questa versione di **Super Return Of The Jedi** dimostra che c'è ancora vita nella scatoletta della Sega. Il gioco è ricco di attrattive: grafica di ottima fattura, una notevole quantità di sequenze animate tratte dal film e una buona risposta ai comandi. Le animazioni che interessano la spada laser di Luke sono molto gradevoli da vedere, e i rumori (fruscii e ronzii) che essa produce quando viene agitata sono un tocco di grande giovamento all'atmosfera del gioco. Le versioni "stilizzate" delle musiche originali sono un'altra faccenda, ma non sono così disastrose da indurre a smettere di giocare. E' insomma un giochillo di tutto rispetto: forse è un po' troppo facile in alcuni punti, ma utilizza sapientemente gli elementi della saga cinematografica su cui è basato.

Fabio

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 86
▲ Alcune sezioni esibiscono fondali di grande effetto...
▼ ...ma ve ne sono altre che sono esteticamente carenti

SONORO 80
▲ Ci sono tutti i temi del film...
▼ ...ma sembrano suonati attraverso un organo a bocca; anche gli effetti non sono un granché

GIOCABILITÀ 82
▲ Una volta appresi i primi rudimenti, ci si gioca con piacere
▼ Scusate la rima ma... qua e là, c'è della ripetitività

LONGEVITÀ 83
▲ Non è un gioco facile...
▼ ...ma le password lo rendono meno duraturo

GLOBALE 81
Non è certo una boccata d'aria fresca sul fronte dei platform per Game Gear, ma è divertente e merita decisamente un'occhiata

Wall Street

VENDO in blocco **Megadrive**, **32X**, **Mega-CD** con cavo SCART, alimentatori e cavi di collegamento, 4 joypad a sei tasti più uno a tre tasti, 12 cartucce per Megadrive (**Mortal Kombat II**, **NBA Jam**, **FIFA Soccer '95**...), sei cartucce per Mega-CD, tre cartucce per 32X (**Doom**, **Virtua Racing Deluxe**...), tre adattatori, il tutto in ottimo stato a £ 900.000 trattabili.
- **FRANCESCO MELILLO**, Via Roma 89, 22070 Limido Comasco (CO); Tel. 031/938220 (dopo le 19.00)

VENDO Mega 32X europeo + **Megadrive**, inclusi i seguenti giochi: **Virtua Racing Deluxe**, **Chaotix**, **Pitfall: The Mayan Adventure**, **Judge Dredd**; il tutto a £ 350.000.
- **FABIO FALCINELLI**, Via Monte Ortigara 2, 35030 Tencarola (PD); Tel. 049/637296

VENDO Megadrive europeo completo di imballi originali, con 14 fantastici giochi come **NBA Jam**, **Micro Machines 2**, **Zero Tolerance**, **FIFA Soccer**, **Sonic**, **Street Fighter II Special Championship Edition**, **Mutant League Football**, **Grand Slam Tennis**, **Eternal Champions**, **Super Hang-On**, **NHLPA Hockey '93**, **Bio Hazard Battle**, **Ecco The Dolphin**, **Thunderforce IV** + 3 joypad (di cui uno a 6 tasti), adattatore giapponese. Vendo anche separatamente, oppure scambio con Saturn o Playstation. Vendo inoltre **Master System 2 Plus** con 5 giochi.
- **MAURO**; Tel. 0341/581589 (dopo le 18.00)

VENDO per Megadrive le seguenti cartucce: **Terminator** (£ 25.000), **European Club Soccer** (£ 25.000), **Sonic 1** (£ 20.000) e **Hard Drivin'** (£ 30.000). I giochi sono tutti in perfette condizioni. Si richiede massima serietà. Annuncio valido solo per Napoli e provincia.
- **FABRIZIO**; Tel. 081/5544808 (ore pasti)

VENDO console **Megadrive** + **32X** europeo completi di accessori a £ 350.000. Vendo anche i seguenti giochi: **Ecco The Dolphin 2**, **Robocop vs Terminator** (a £ 60.000 cad.), **X-Men**, **World Of Illusion**, **Sonic 3** (£ 50.000), **Eternal Champions**, **688 Attack Sub** (£ 40.000), **Sonic 2**, **Ecco The Dolphin**, **Streets of Rage**, **Batman**, **Strider**, **Moonwalker** (£ 30.000), **Taz Mania**, **Jurassic Park**, **Last Battle**, **Dungeons & Dragons: Warriors of The Eternal Sun** (£ 35.000), **Altered Beast**, **Alien Storm** e **Chuck Rock** (£ 25.000). Per 32X **Metal Head**, **Virtua Racing Deluxe** e **Star Wars Arcade**. Anche in blocco a £ 1.200.000. Annuncio valido per Torino e cintura. Si raccomanda massima serietà.
- **ANDREA MELONI**, Via Torino 62, 10036 Settimo Torinese (TO); Tel. 011/8954251 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Moonwalker** (£ 25.000), **The Flintstones** (£ 25.000), **Cliffhanger** (£ 25.000), **Mega Games** (Moto + Calcio + Tetris; £ 30.000), **World Cup USA '94** (£ 40.000), **Winter Olympics** (£ 45.000), **Desert Demolition** (£ 55.000); in blocco a £ 200.000.
- **PIETRO LA ROSA**, Via Lecchi 7, 20021 Cassina Nuova, Bollate (MI); Tel. 02/3512627

VENDO console **Megadrive** + **Mega-CD** + 11 cartucce assortite + 6 CD + adattatore per cartucce estere + adattatore J-Plus per CD esteri + 3 joypad + cavo SCART; il tutto a £ 700.000, inclusa consegna al vostro domicilio.
- **MARCO NEGRINI**, Via Cadorna 16/A, 22060 Carugo (CO); Tel. 0337/383585 (ore ufficio, dal lunedì al venerdì)

VENDO Game Gear + alimentatore + copri-Game Gear + 13 giochi (sottoelencati) a £ 500.000: **Columns**, **Prince Of Persia**, **Donald Duck**, **Kick Off**, **Addams Family**, **Chakan**, **NBA Jam**, **NBA Jam Tournament Edition**, **Mortal Kombat**, **Mortal Kombat II**, **Kawasaki Superbike**, **Taz Mania**, **Devils Labyrinth**. Inoltre vendo giochi per Megadrive: **Sonic**, **Jimmy Snooker**, **Combat Cars**, **Skitchin**, **GP Monaco**, **World Of Illusion** a £ 30.000 cadauno. Cerco **Sensible Soccer** per Megadrive o Game Gear.
- **ANGELO**; Tel. 030/731007 (ore pasti)

SCAMBIO Megadrive + **Mega-CD** + un joypad + 25 giochi per un Saturn in buone condizioni con almeno 2 giochi in regalo e un joypad. Sono disposto a scambiare la merce per via postale. Le mie console e i miei CD sono tutti compresi di istruzioni e imballaggio originale. Massima serietà e velocità.
- **ALDO MARCHETTI**; Tel. 030/733711

VENDO 32X europeo + **Virtua Racing Deluxe** e **Star Wars Arcade** a £ 280.000. In regalo 2 giochi per Megadrive a scelta tra: **Mortal Kombat II** (europeo), **Pete Sampras Tennis** (europeo), **FIFA International Soccer** (europeo), **Jungle Strike** (giapponese). Tutto è in ottime condizioni. Annuncio valido per tutta Italia.
- **FRANCO**; Tel. 0974/932629

VENDO i giochi **Street Racer**, **Exhaust Heat II**, **Mario World**, **Albert Odyssey**, **Secret Of Mana 1**, **Addams Family II**, **Ys III**, **Spike MacFang** a £ 30.000 l'uno; **Final Fantasy VI** a £ 70.000. Inoltre vendo **Neo Geo CD** con 15 giochi a £ 1.000.000.
- **SIMONE ZOFFRADA**; Tel. 0385/245738

CERCO giochi per Saturn giapponesi, americani ed europei: **Mortal Kombat 3**, **Virtua Striker**, **Clockwork Knight 2**, **Virtua Cop** (con pistola acclusa), **Theme Park**, **Sim City 2000**, **Arcade Racer**, **Virtual Stick**. Annuncio valido per tutta Italia.
- **FRANCESCO**; Tel. 011/8125946

VENDO console **Sega Megadrive** europea in perfette condizioni e con imballaggi originali + 2 joypad di cui uno a 6 tasti (nuovo) + adattatore universale + i seguenti giochi: **Sonic The Hedgehog**, **Ex-Ranza**, **Strider**, **Hellfire**, **Street Fighter II S. C. E.**, **Ecco The Dolphin**, **World Of Illusion**. Prezzo da concordare. Vendo i giochi anche separatamente.
- **GERARDO CASO**, Via Villanova 5, 84014 Nocera Inf. (SA); Tel. 081/5171976

CERCO per Megadrive i giochi **Assault Suit Leynos**, **Herzog Zwei**, **Battletech**. Cerco inoltre console **Super NES**. Pago bene in ambedue i casi.
- **MARCO**; Tel. 0573/533084

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: **Fantastic Dizzy** (£ 50.000), **Super Shinobi II** (£ 40.000), **Prince Of Persia** (£ 40.000), **The Terminator** (£ 40.000), **Rise Of The Robots** (£ 45.000), **Spider-Man** (£ 25.000), **Streets Of Rage II** (£ 40.000), **Zero Tolerance** (£ 50.000), **Space Harrier** (£ 35.000), **Sonic 2** (£ 30.000), **Ex Mutant** (£ 40.000), **Chuck Rock** (£ 35.000), **Desert Strike** (£ 45.000), **Mazin Saga** (£ 55.000), **F-15 Strike** (£ 30.000), **Shadow Of The Beast** (£ 20.000), **Double Dragon** (£ 50.000). Oppure tutto in blocco a £ 650.000 trattabili.
- **GIANLUCA SALCI**, Via Taranto 124, 71016 San Severo (FG); Tel. 0882/74364 (dalle 21.00 alle 23.00)

VENDO console **Sega Game Gear**, con confezione e quattro giochi inclusi più i giochi **The Lion King**, **Jungle Book**, **Aladdin** + alimentatore per corrente. Il tutto come nuovo, con istruzioni, scatole e due mesi di vita, a sole £ 300.000.
- **ANNARITA FESTINESE**, Via D. di Gravina 22, 80136 Napoli; Tel. 081/5447214

attenzione!!!

Virtua Fighter 2

La conversione per Saturn di Virtua Fighter 2 ha riscosso un successo strepitoso in tutto il mondo. E' il gioco che tutti i possessori di questa console prima o poi acquisteranno, ed è quello che ha risolto le discussioni fra le software house circa la superiorità dell'hardware a favore del Saturn. Benché possiate forse disporre del primo Virtua Fighter, la varietà di mosse supplementari vantata dal sequel è così ampia che questa guida risulterà di grande beneficio. Per appagare a dovere la vostra sete di informazioni sulle capacità dei personaggi, ce ne occuperemo in due parti. Questo mese è il turno delle due "new entries", Shun Di e Lion Rafale, e di due fra i nostri beniamini, Sarah Bryant e Lau Chan!

Legenda

Per semplificare la stesura delle combinazioni da effettuare per attivare le varie mosse, abbiamo usato una serie di simboli: eccoveli...

G : Tasto della Guardia (di default tasto A)
P : Tasto del Pugno (di default tasto B)
K : Tasto del Calcio (di default tasto C)
+ : Tasto da premere simultaneamente
, : Tasto da premere in sequenza

Il danno che infligge ogni mossa è indicato nelle parentesi che seguono la descrizione.

E ORA C'E' DI PIU'!

Andiamo alla scoperta di quanto c'è di nuovo sul fronte tattico del gioco...

MOSSE ELUSIVE
In precedenza, una volta che l'avversario aveva cominciato a effettuare una presa, non c'era alcun rimedio per evitarla. Adesso, invece, tutti i personaggi hanno la capacità di eludere le prese tenendo premuti i tasti della guardia e del pugno. Se la cosa funziona, dovrebbe lasciare l'avversario vulnerabile a un contrattacco immediato.

CONTROMOSSE
Alcuni dei personaggi (Akira, Pai, Wolf e Kage-Maru) dispongono di mosse di rappresaglia che risultano efficaci contro semplici attacchi a base di pugni e calci lanciati contro di essi.

ESULTANZE
Ogni personaggio possiede un assortimento di esultanze che vengono pronunciate alla fine del replay: potete evocarle tenendo premuto uno dei tasti di Attacco durante il replay.

REPLAY AL RALLENTATORE
Tenendo premuti tutti e tre i tasti di Attacco dopo che il round è finito e durante il replay, potrete osservare l'azione appena conclusa al rallentatore.

LION RAFALE

Pur non essendo il personaggio più potente o cattivo di **VF2**, Lion è decisamente il più elegante. Molte delle sue mosse speciali comportano movimenti rotatori complessi e un raffinato gioco di piedi. Lion preferisce dare buffetti anziché mollare "cartoni" e spazzate anziché sferrare calci, sicché può mettersi o togliersi dagli impicci con notevole rapidità. Questo lo rende particolarmente pericoloso nei confronti dei combattenti più lenti e pesanti. Un'altra particolarità è che, come l'animale da cui ha preso il nome, le mosse di Lion fanno spesso indietreggiare i nemici: possono dunque risultare efficaci per mandare gli avversari fuori dal ring. Uno dei suoi punti deboli è la gittata di alcuni attacchi, in particolare quella del suo attacco terrestre sugli avversari caduti al suolo. Eccovi le sei tecniche di attacco più sfiziose che Lion può impiegare...

SWINGING ARMS
SU + P

Questa mossa "roteante" mossa è un efficace rimedio contro gli attacchi aerei o quelli a rincorsa. Legatela insieme a una combo pugilistica. (15%)

FIST THRUST
DESTRA, DESTRA + P

Questo è un classico esempio degli attacchi pugilistici di Lion, perfetto per spedire gli avversari fuori dal ring o penetrare difese deboli. (20%)

SPIN FORWARD LOW KICK
BASSO/DESTRA, G + K

Questa spazzata è un buon sistema per fare breccia nei giocatori che attaccano usando la parte superiore del corpo. E' garantito che li atterrerete a manetta. (12%)

GRAB AND FLING
DESTRA, DESTRA, G + P

Una delle nostre mosse preferite: un devastante manrovescio che spedisce gli avversari ad anni luce di distanza. Perché riesca, però, bisogna agire sul joypad con precisione assoluta. (25%)

REAPING THROW
SINISTRA + P + K

Per gli amici un bel calcione e un'altra presa inferiore che può tornare utile per gli avversari che attaccano con la parte superiore del corpo. Generalmente più facile da effettuare rispetto al "Grab and Fling", ma altrettanto dannoso. (25%)

FRONTAL PIGGYBACK
BASSO/DESTRA, BASSO + BASSO/SINISTRA + G + P

Una mossa offensiva spettacolare, nonché quella più potente di Lion. Il Nostro zompa sull'avversario per frantumargli la faccia a distanza ravvicinata. L'unico problema di questa mossa è che è molto difficile da effettuare. (35%)

SHUN DI

E' il personaggio più strano che si sia mai visto in un picchiaduro. Oltre ad essere un ubriacone incallito, Shun è imprevedibile e questo lo rende pericolosissimo oltre che particolarmente irritante per gli 'esperti' che hanno scelto combattenti più convenzionali. Ad ogni modo, Shun Di è un personaggio che procura molto divertente. Le mosse più sfiziose di Shun, illustrate in questa pagina, sono quelle seguite da una bevuta. Dopo avere usato queste mosse con successo, Shun beve un sorso dalla sua bottiglia. Oltre a farlo diventare rosso in volto, questa bevutina aumenta progressivamente la potenza delle altre sue mosse e gli permette di eseguire una mossa in più (le spazzate in stile breakdance). Il punto debole di Shun è la sua lentezza nel riprendersi, un difetto che né Pai né Sarah né Jacky condividono. Eccovi di seguito le sette mosse speciali di questa "spugna"...

SPINNING TWIST KICK — ALTO/DESTRA + K

L'esecuzione di questa mossa lascia Shun vulnerabile agli attacchi indirizzati al centro del corpo, ma in compenso fa sì che i nemici vengano respinti con forza. Peccato però che Shun, effettuata questa mossa, stramazzi al suolo. (18%)

Shun

CARTWHEEL KICK — DESTRA, DESTRA + K

E' la mossa più elegante di Shun e, a differenza delle sue combinazioni offensive più potenti, lo fa rimanere in piedi perché possa eseguirla ancora e ancora. (18%)

SPINNING TWIST PUNCH — ALTO/DESTRA + P

Shun appoggia tutto il proprio peso su questo pugno rotante, ma l'esecuzione di questa mossa lo fa cadere per terra, quindi è meglio usarla alla fine di una sequenza di mosse. (15%)

HANDSTAND AND KICKS — BASSO/DESTRA, BASSO, BASSO/SINISTRA, K

Una mossa stupida, più utile per diventare oggetto di scherno che non per altro, anche se i calci alla rovescia sono abbastanza sorprendenti da spezzare il ritmo dell'attacco sferrato da un nemico. (15%)

TWO HAND PUSH — P + K

Facile da eseguire ed ottimo per mandare gli avversari fuori dal ring. Effettuata questa mossa, Shun si farà una bevuta, aumentando così la potenza di tutti i suoi attacchi successivi. (15%)

DANCE WITH PUNCHES — G + P

Una incredibile sequenza di pugni a rotazione sparati in tutte le direzioni: micidiale durante un'azione e ottima come colpo finale. E poi è un'altra di quelle mosse che inducono Shun a bere. (25%)

BREAKDANCE KICKS — BASSO + P + K (,K)

Questa mossa può essere effettuata solo dopo che Shun ha bevuto. Si tratta di una serie di spazzate molto basse che risulta molto efficace contro gli avversari che non sanno letteralmente dove mettere i piedi. (5-15%)

Sarah

SARAH BRYANT

I tipi della AM2 hanno preso uno dei personaggi più veloci del gioco originale e lo hanno reso ancora più veloce nel sequel. La lestezza di Sarah è uno dei suoi punti di forza, dato che può permetterle di sopraffare i nemici con un turbinio di colpi. Sarah è specializzata nel colpire con i piedi e, ad eccezione delle sue prese, le sue mosse manuali non sono molto esaltanti. Anziché usare una varietà di attacchi diversificati ed esotici, i giocatori che avranno acquisito una certa esperienza saranno capaci di legare insieme le combo, usando quella dei "tre pugni più ginocchio sollevato" come base per altre mosse che prevedono l'uso di calci. Essa resta comunque una delle mosse più potenti del gioco. Eccovi di seguito sei stupende mosse da fare coi piedi...

TRIPLE PUNCH AND RISING KNEE
P, P, P, K

Nel gioco originale era la mossa offensiva più devastante, e in **VF2** è addirittura perfezionata. Tre di queste mosse ed è tutto finito! (35%)

MERCILESS KICK
BASSO/DESTRA + K

Una piccola mossa che umilia gli avversari già stesi per terra. Se Sarah sarà vicina al malcapitato quanto basta, gli ficcherà lo stivale in bocca. (7%)

TRIPLE PUNCH AND BACKFLIP
P, P, P, SINISTRA + K

Una variazione che finisce con un calcio rovesciato. E' molto bella a vedersi ed è un ottimo preludio ad un eventuale attacco terrestre. (30%)

SHADOW KICKS
BASSO/DESTRA + K, K, K

Una delle mosse sequenziali più veloci del gioco, utile per togliere Sarah da guai poco distanti da lei. (30%)

DOWNWARD CRESCENT KICK
G + K

Sarah può effettuare un calcio girato alto come quello di Lau e di Pai, ma esso non può essere unito in modo fluido con una combo. Comunque viene eseguito con grande rapidità. (15%)

BELLY SUPLEX
G + P

Funziona quando Sarah è dietro all'avversario; un'apprezzabile aggiunta alla sua unica presa con lancio in avanti. (25%)

LAU CHAN

Lau è il personaggio del gioco che ci sa fare di più con i pugni, e le sue mani sono l'ideale per una particolare tecnica di pugilato. Con questo metodo di combattimento, Lau riesce a espellere dal ring gli avversari per un numero di volte superiore al normale scaraventando gli avversari in volo, saltando o girando, verso i margini del ring. I pugni folgoranti di Lau sono facili da sferrare, ma i cosiddetti pugni a lama di coltello sono anche meglio, in quanto spingono Lau molto più avanti. Come conseguenza, la varietà di prese vantata da Lau è notevole, il che rende la naturale reazione alle sue capacità pugilistiche (uso frequente della guardia) una impresa difficile. Qui di seguito, le sei devastanti mosse speciali di Lau...

Lau

KNIFE HANDS
BASSO/DESTRA + P, P

Questi movimenti taglienti non sono un granché in sé stessi, ma formano la base delle migliori combo di Lau. Sperimentatelo aggiungendo calci e spazzate alla fine. (15-40%)

RISING HEEL KICK
BASSO, K

Questo gioiellino di mossa fa si che Lau abbandoni subito la propria posizione difensiva e si prepari a far lavorare quelle sue micidiali gambe. Come mossa a sorpresa è favolosa. (20%)

HAND CRUSH
BASSO/DESTRA + K

Una mossa cattivissima da provare su un avversario caduto: Lau si toglie la soddisfazione di calpestare la mano della sua vittima (non importa a quale sesso appartenga)! (8%)

HEAD SLAM
SINISTRA, DESTRA + P

E' micidiale come sembra, ma più difficile da eseguire rispetto alle altre mosse da lancio di Lau; inoltre può lasciarvi scoperto. (30%)

WATERWHEEL DROP
G + P

Questa mossa aerea è la stessa di una volta, ma in **VF2** la sua esecuzione è più rapida. (20%)

RUNNING PUNCHES AND CRESCENT
P,P,P+K

Questa combo multidirezionale è ancora incredibilmente potente, benché molti nemici si aspettino che funga da antipasto. (44%)

ED ORA QUALCHE TRUCCO DALLA REGIA...

Sissignori! Redigere una guida alle mosse speciali dei "Virtua Fighters" nel sequel delle loro devastanti imprese non ci bastava, volevamo dare di più (ma siamo ruffiani o cosa?). Eccovi dunque una serie di cheat che potrete effettuare per ottenere gli effetti particolari più disparati...

CHE FAI? COPI?

E' un trucco che produce effetti assai divertenti, ma è notoriamente difficile da effettuare. In una partita a due giocatori, colpite l'avversario una volta e portatelo al margine del ring. Aspettate che scada il tempo e fate sì che l'avversario cada dal ring: a questo punto il combattente che ha perso dovrebbe copiare l'esultanza del vincitore.
Come già detto, è un trucco di difficile esecuzione; raccomandiamo la scelta di Akira, Pai, Jacky o Lau come combattente destinato a cadere dal ring. Posizionate il personaggio "vincente" lontano dall'avversario e corretegli incontro proprio mentre il tempo scade: i due dovrebbero scontrarsi e l'avversario, quindi, cadere, avviando così la duplicazione dell'esultanza

GIOCARE CON COSTUMI DIVERSI

Per abbigliare il vostro personaggio nel modo che vi pare, tenete premuto SU quando selezionate il vostro combattente.

IL TELETRASPORTO DI JEFFRY

E' uno dei difetti di programmazione più interessanti di questo gioco scoperti finora, sebbene serva a ben poco nel gioco vero e proprio. Comunque, in un match fra Jeffry e Shun, qualora il secondo effettuasse la mossa "sitting down" (GIU' per due volte), il primo potrà usare la Power Bomb (GIU'/AVANTI e tutti e tre i tasti) in qualsiasi punto del ring e funzionerà!

MODALITA' DEMO

Potete decidere quali personaggi far combattere premendo START mentre il computer si mette sopra ciascun combattente. E' molto difficile giudicare, ma personaggi come Akira e Pai sono i più facili da prendere. Durante questo "demo", premete X per cambiare gli angoli di ripresa della telecamera: così il combattimento risulterà più movimentato ed eccitante.

PER CAMBIARE I CONTROLLI

Se volete cambiare la configurazione dei comandi durante una partita premete, senza rilasciarlo, L o R sul joypad durante la sequenza della selezione del personaggio. Fatto ciò, usate le direzioni DESTRA o SINISTRA per fare una carrellata sulle varie regolazioni.

RIPRODURRE LE MUSICHE DI VF1 IN VERSIONE REMIXATA

E' possibile suonare due interessanti versioni remixate delle musiche di **Virtua Fighter 1** al posto del solito motivo di commento al livello. Per ottenere il tema di Sarah, il primo giocatore deve tenere premuto il tasto della spalla destra sul proprio joypad prima che il match abbia inizio. Se l'altro giocatore farà altrettanto, si potrà ottenere il tema di Jacky.

ARRIVA... L'UCCELLO VIRTUALE!

E' un trucco che ha scatenato qualche polemica da parte di alcuni videogiocatori perché a volte funziona e a volte no. Comunque, in teoria, se ambedue i giocatori premono tutti e sei i tasti durante lo stage di Jacky, l'Uccello Virtuale appare e vola sopra il giocatore che ha perso l'incontro. Alcune persone non sono riuscite a farlo funzionare, ma noi sì. Il volatile compie un'apparizione anche se scegliete Jacky quale vostro combattente: basta portarlo intenzionalmente fuori dal ring e premere SU prima che appaia la schermata del "Game Over".

LA SCHERMATA DELLE OPZIONI SEGRETE

Questa schermata di innegabile grande utilità vi offre la possibilità di scegliere il livello desiderato e cambiare le dimensioni del ring. Inoltre può essere richiamata con facilità: basta completare il gioco in Expert Mode con le opzioni di default e premere il tasto RIGHT alla seconda schermata delle opzioni. Se completare il gioco in Expert Mode vi suona come un'impresa impossibile, non preoccupatevi: cancellate i vostri dati di **VF2** dalla memoria interna oppure cimentatevi nell'Expert Mode al primo contatto col gioco. Per avere vita ultra-facile, scegliete un personaggio veloce e usate le prese "P+G" per sconfiggere ogni avversario.

Come forse sapete, noi della redazione di *Mega Console* abbiamo un debole per i giochi intitolati agli X-Men... e anche voi dovreste averlo, perché sono una forza! Perciò, allo scopo di prepararvi ai mesi di agonia che vi attendono qualora decideste di espugnare la cartuccia di *Children Of The Atom* senza risparmiare neanche un bit, abbiamo steso una serie di indicazioni che potrebbero giovare alla vostra condotta nel gioco. I personaggi non sono tutti uguali, quindi li esamineremo separatamente, rivelandovene le combo più facili affinché possiate riscaldarvi a dovere, e indicandone le altre mosse speciali. Allora, vogliamo cominciare?

CONSIGLI GENERALI

La prima volta che ci si cimenta in questo gioco, è bene scegliere un personaggio in grado di agire con rapidità e con mosse semplici da effettuare. Ciò vi permetterà di effettuare manovre elusive più efficaci qualora foste intrappolati, oppure di avere più occasioni per tirar fuori delle combo micidiali. Se non riuscite a comporre le combinazioni, il computer vi infliggerà spesso dai tre ai quattro colpi nel caso si giochi contro di esso, perciò prendete mentalmente nota e usate la modalità di gioco "VS" per fare un collaudo delle suddette. Altra cosa sorprendente è il fatto che si può vedere un finale anche se si completa il gioco al livello di difficoltà più basso possibile; tuttavia, anche in questo caso i boss rimangono resistentissimi ed estremamente potenti, perciò è sempre necessario adottare una linea di gioco improntata alla prudenza. Altrettanto importante è tenere d'occhio l'indicatore a barra dell'energia mutante, la quale serve ad effettuare le X-Mosse. Quando la barra è piena per metà assume una colorazione arancione, segno che siete saliti al livello 2: questo è il momento giusto per usare le X-Mosse contrassegnate "Level 2" di ciascun personaggio. Se desiderate risparmiarla per poter poi sferrare gli attacchi ultra-potenti, dovrete attendere che la barra saturi per intero la sua lunghezza: a questo punto sarete passati al livello 3 e potrete quindi eseguire le mosse appartenenti a tale classe.

MOSSE GENERICHE

Tutti i personaggi hanno in comune una certa varietà di mosse su cui non vale la pena soffermarsi ogni volta che parliamo dei singoli soggetti, perciò eccovi quelle che possono risultare più utili durante un combattimento...

1. Tutti i personaggi eseguono la X-Mossa attraverso la stessa quantità di pressioni sui tasti del joypad; ruotate il joypad da GIU' in AVANTI (in senso orario, quindi) e premete qualsiasi coppia di tasti che serva a tirare i pugni.
2. Premendo in AVANTI per due volte si ottiene una rincorsa che è anche un buon sistema per iniziare a comporre una combo o per tirarsi fuori dagli angoli.
3. Quando siete chinati, pigiate AVANTI o INDIETRO e sferrate un pugno per sfuggire a un avversario quando questi vi si avvicina.

OMEGA RED

Benché sia uno dei personaggi più strani del gioco, Omega Red è anche uno dei migliori. I suoi attacchi con la frusta sono molto efficaci e possono essere eseguiti da qualsiasi angolazione. I suoi altri attacchi, ossia quelli "tentacolari", hanno una gittata sia lunga che corta, quindi le combo possono essere realizzate con facilità.

LE X-MOSSE

Livello 3: (GIU', GIU'/DESTRA, DESTRA + 3 PUGNI) per effettuare la mossa chiamata Omega Destroyer.

LE COMBO

1: Iniziate con un pugno volante alto e non appena atterrate, sferrate un Pugno Potente stando accovacciati, quindi, per finire, sferrate un Calcio Potente stando accovacciati, così da infliggere danni pari al 35%.

2: Iniziate con un calcio volante potente, quindi, quando atterrate, sferrate 2-3 Calci Deboli stando accovacciati e proseguite immediatamente con una presa di frusta bassa.

X-COMBO: Sferrate un Calcio Potente da accovacciati ed eseguite una presa di frusta bassa per lanciare l'avversario in aria. Mentre costui è in volo eseguite la X-Mossa: gli infliggerete così danni pari al 50%.

STORM

E' uno dei personaggi più facili da controllare e la sua varietà di attacchi rende le combo facili da scoprire. La sua capacità di volare viene molto utile per gli attacchi di portata più ampia ma i personaggi muniti di Palle di Fuoco diagonali possono riportarla presto coi piedi per terra. Le sue mosse a base di Pugni Potenti, effettuabili stando fermi o volando, sono particolarmente valide come "elemento di raccordo" fra un attacco speciale e l'altro.

LE X-MOSSE

Livello 2: (GIU', GIU'/DESTRA, DESTRA + 3 CALCI) per spingere lontano l'avversario.
Livello 2: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + 3 CALCI) per attrarre a se stessi l'avversario.
Livello 2: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + 3 PUGNI) per restare in aria e premere Y così da lanciare le Palle di Fuoco.

LE COMBO

1: Cominciate con un Pugno Potente volante e proseguite con un Pugno Potente statico effettuando al contempo le mosse per ottenere un Tifone. Poi usate il Pugno Potente destinato all'attivazione del Tifone per completare una combo capace di infliggere danni pari al 25-30%

2: Eseguite un lento attacco "fulminante" e quindi sferrate due Pugni Deboli. Poi eseguite un Tifone a base di Pugni Potenti per infliggere danni pari al 20%

X-COMBO: Avvicinatevi all'avversario e quindi sferrate due Pugni Bassi e iniziate a ruotare il pad per l'attivazione della X-Mossa. Quando la piastrina direzionale tocca la diagonale BASSO/DESTRA, attivate il Pugno Potente. Completate la rotazione e premete due pugni per scatenare un tripudio di folgori sull'avversario già stordito.

X-MEN
CHILDREN OF THE ATOM

WOLVERINE

E' sicuramente il personaggio più popolare del gioco. Le mosse di Wolverine sono forse le più facili da eseguire e sono anche le migliori per l'effettuazione delle combo. Tuttavia, soltanto gli attacchi di ampia portata lo coinvolgono direttamente e oltretutto lo lasciano vulnerabile alle Palle di Fuoco e agli attacchi volanti.

LE X-MOSSE

Livello 2: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + 3 PUGNI) per ottenere la Super Velocità e il contemporaneo potenziamento della forza fisica.

Livello 3: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + 3 CALCI) per ottenere il Recupero dell'Energia.

LE COMBO

1: Correte verso il nemico ed eseguite due Pugni Potenti stando accovacciati, quindi un Pugno Potente stando alzati. Subito dopo, effettuate la stretta del Tornado, così da intercettarlo mentre è in volo. Poi, quando sta per atterrare, dategli il colpo di grazia con un calcio alto.

2: Quando l'avversario è stretto in un angolo, zompategli addosso con un Pugno Potente, quindi sferrate un Pugno Potente stando alzati. Proseguite con la stretta del Tornado e, come prima, colpitelo mentre atterra con un calcio alto, quindi finitelo con un colpo basso.

X-COMBO: Come prima, zompate addosso all'avversario con un Pugno Alto e sferrate un Pugno Alto stando alzati eseguendo al contempo i movimenti che servono a produrre la X-Mossa, quindi, una volta che l'avversario ha toccato terra, premete i tasti dei pugni per mandare a segno la X-Mossa.

CYCLOPS

Questo è uno dei tre personaggi migliori del gioco e se riuscirete a governarlo come si deve sarete sulla buona strada per completarlo. Le sue mosse principali, il raggio "oculare" e la Scissione dei Geni, possono essere effettuate insieme così da ottenere risultati devastanti. Cyclops dispone inoltre di un efficace Pugno Potente e di un mini-missile non meno utile.

LE X-MOSSE

Livello 3: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + PUGNO POTENTE) per sparare il cosiddetto Raggio Ottico Multiplo; usate la piastrina direzionale per controllarne la direzione.

Livello 3: (GIU', GIU'/DESTRA, DESTRA + 3 PUGNI) per sparare la Super Folgore Ottica.

LE COMBO

1: Avvicinatevi all'avversario e premete il calcio alto due volte per mandare facilmente a segno due colpi, quindi eseguite subito la Scissione dei Geni col Pugno Potente e continuate a pigiare incessantemente il tasto per mandare a segno altri colpi.

2: Iniziate con un calcio volante mediano e proseguite con un calcio mediano stando accovacciati. Effettuate quindi un doppio calcio stando alzati e finite l'avversario con una folgore ottica bassa.

X-COMBO: Correte verso l'avversario e sferrate un pugno medio, quindi eseguite subito una Scissione dei Geni col Pugno Debole, senza però continuare a pigiare il tasto. Effettuate invece una X-Mossa qualunque per colpire l'avversario durante la sua discesa.

SENTINEL

E' un personaggio tanto enorme quanto potente, ma è anche piuttosto lento. Dispone di molti attacchi semplici di ampia portata, ognuno dei quali può essere effettuato mediante la pressione di un tasto soltanto. Tuttavia, se giocate contro un personaggio veloce, vi ci troverete male.

LE X-MOSSE

Livello 3: (GIU', GIU'/DESTRA, DESTRA + 3 PUGNI) per ottenere la Super Palla di Fuoco; premete il Pugno Potente in continuazione per spararne altre.

Livello 2: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + 3 PUGNI) per ottenere la capacità temporanea di volare.

2: Correte verso il nemico e sferrate un calcio mediano stando alzati, quindi un Pugno Basso e, subito dopo questo, un Pugno a Razzo.

X-COMBO: Zompate addosso all'avversario con un Pugno a Razzo diretto verso il basso, quindi sferrate un calcio mediano stando alzati effettuando al contempo le mosse per ottenere la Palla di Fuoco multipla. Completate il tutto con una X-Mossa.

LE COMBO

1: Iniziate con un Calcio Potente volante, quindi sferrate un Calcio Potente stando alzati e proseguite direttamente con un Pugno a Razzo.

ICEMAN

Questo glaciale individuo è uno dei personaggi migliori che si possano scegliere. La sua varietà di attacchi non è molto ampia, ma il suo Raggio Raggelante e il suo attacco con la Palla di Neve Gigante possono essere usati insieme con notevoli risultati.

LE X-MOSSE

Livello 2: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + 3 PUGNI) per materializzare una Palla di Ghiaccio Temporanea intorno al suo pugno.

Livello 3: (GIU', GIU'/DESTRA, DESTRA + 3 PUGNI) per effettuare l'Attacco Artico.

2: Correte verso l'avversario e quindi sferrate un calcio alto stando alzati, per poi proseguire direttamente con un Raggio Raggelante. Mentre il nemico cade, colpitelo con un Pugno Alto.

LE COMBO

1: Iniziate con un Pugno Debole stando alzati, quindi sferrate un calcio basso stando accovacciati e un Calcio Mediano stando alzati e concludete con un Raggio Raggelante.

X-COMBO: Zompate addosso all'avversario con un Pugno Alto e non appena va a segno, eseguite l'Attacco Artico. Poi, una volta che il nemico è atterrato, colpitelo con un Pugno Alto.

SILVER SAMURAI

Dispone di molti power up in cui viene coinvolta la sua spada da samurai. Il power up del fuoco è il migliore che possa usare, ma a causa della sua lentezza le combo sono molto difficili da realizzare.

LE X-MOSSE

Livello 2: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + QUALSIASI PUGNO) per caricare la spada; gli elementi visualizzati cambiano a seconda del pugno che usate.

Livello 3: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + 3 CALCI) per acquistare velocità.

Livello 3: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + 3 PUGNI) per sparare il Triplice Shuriken.

LE COMBO

1: Iniziate con un Pugno Potente volante e proseguite con due Pugni Potenti stando alzati. Finite l'avversario colpendolo con uno Shuriken mentre cade al suolo.

2: Sferrate un Calcio Debole stando accovacciati e quindi sferrate un Pugno Potente stando alzati eseguendo al contempo i movimenti per attivare i 3 Shuriken. Eseguite la X-Mossa non appena il Pugno Potente stando alzati è andato a segno.

PSYLOCKE

E' il personaggio più sorprendente del gioco e vale la pena passare del tempo per imparare a governarlo bene. Esegue tutti i suoi pugni e i suoi calci con grande rapidità, perciò è la persona con cui è più facile realizzare le combo.

LE X-MOSSE

Livello 2: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + CALCIO ALTO) continuato

Livello 3: (GIU', GIU'/DESTRA, DESTRA + 3 PUGNI) per sparare il Siluro Fiammeggiante

LE COMBO

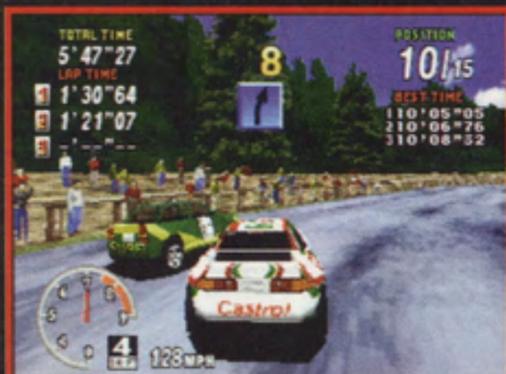
1: Iniziate con un Pugno Debole volante e proseguite con un Pugno Potente stando accovacciati, quindi sparate subito un raggio oculare col Pugno Potente.

2: Correte verso l'avversario e sferrate un Calcio Potente stando alzati, quindi un Calcio Debole stando accovacciati e un attacco oculare col Pugno Debole.

X-COMBO: Iniziate con un Pugno Debole volante e proseguite con un Pugno Debole stando accovacciati, quindi sferrate un Pugno Potente stando accovacciati e concludete con il Siluro.

SEGA RALLY CHAMPION
SEGA
SEGA RA
CHAMPIONSH
1995
INTERNATIONAL RAL

Conversione domestica tra le più riuscite nella storia dei videogames e ancora più avvincente di **Daytona**, **Sega Rally** è apparso trionfalmente presso i rivenditori di giochi per Saturn all'inizio di quest'anno. Inizialmente il gioco è un po' duro, in quanto le piste sterrate fanno perdere un po' di aderenza in più alla vostra vettura rispetto a quelle su asfalto. Per aiutarvi a migliorare radicalmente le vostre prestazioni, noi di **Mega Console** abbiamo redatto una guida concisa ma esauriente ai tre tracciati. Ma non è tutto! Abbiamo pensato di fare cosa carina allegando a questa guida qualche cheat mode di indubbio gusto, compreso quello che vi permetterà di guidare la Lancia Stratos! Dunque levate temporaneamente le mani dal volante e leggetevi le illuminanti righe che seguono...

QUALCHE CONSIGLIO DALLA REGIA

Prima di occuparci a fondo dei vari tracciati proposti dal gioco, permetteteci di darvi qualche suggerimento in merito al modo di affrontare i vari tipi di curve presenti nei suddetti.

In linea di massima, una 'easy' o 'long easy' a destra e sinistra può essere percorsa senza mollare l'acceleratore: basta sterzare poco prima di imboccare la curva. La maggior parte delle curve a gomito 'medium', 'long medium' o 'very long easy' vanno affrontate decelerando per un istante così da poter effettuare una curva più precisa, ma nella maggior parte dei casi possono essere affrontate in accelerazione. Per affrontare una 'chicane' dovete decisamente frenare e contemporaneamente sterzare prima della curva, per riposizionare la vettura, e quindi accelerare lungo il punto centrale della curva. Le curve più ostiche ('hairpins') esigono una frenata decisa all'ultimissimo istante e quindi una svolta a curva imboccata.

IL DESERTO

Non appena siete partiti, aderite al lato destro della pista e prendete le curve 1 e 2 su tale lato: sulla sinistra c'è una striscia di terreno disagevole che può mandarvi fuori pista. Sterzate lievemente lungo la 3 per infilare il rettilineo e preparatevi a effettuare dei sorpassi in quel tratto. Prendete la 4 decisamente verso l'interno: la vettura si solleverà e punterà verso il muro, perciò sterzate in anticipo. La numero 5 richiede la vostra prima decelerazione. E' meglio prendere la curva sulla sinistra con due brevi decelerazioni. Occhio alla spinta inerziale verso il muro a sinistra. Sui salti, usate il terzo per riposizionare la vettura in vista della 6, che ha una pozzanghera al suo interno e del terreno disagevole alla sua estrema destra. Sterzando in anticipo, potrete percorrere la 7 e la 8 senza perdita di velocità. La curva finale, la 9, è quella in cui si perdono o si guadagnano dei secondi. In questa curva la spinta inerziale può dare molte seccature, quindi il modo migliore per affrontarla è dall'estrema sinistra, decelerando e sterzando decisamente per circa un secondo, per poi rallentare a circa 95 mph e quindi accelerare quasi immediatamente. L'obiettivo è quello di raddrizzare la macchina sterzando in anticipo e sbloccare le ruote per riacquistare velocità nel più breve tempo possibile.

Il primo percorso, adattissimo anche ai principianti

LA FORESTA

Sul lungo rettilineo iniziale, è possibile risparmiare alcuni millisecondi tenendosi dritti e passando sui margini del prato che adorna le prime curvettine. Diminuire la velocità diventa necessario solo alla 2, dove una sospensione della ripresa nel momento in cui il pubblico entra nel vostro campo visivo vi aiuta a superare la parte più ostica della curva. La curva sotto la galleria (punto 4) può essere percorsa con facilità mollando la presa sull'acceleratore per un secondo o due prima e poi curvando: potete affrontarla a 105 mph. La 5 richiede una decelerazione più lunga, con l'obiettivo specifico di stare in pista, dato che il prato, in questo punto, provoca orribili sbandate. La 6 è meno problematica: per affrontarla bene basta solo una lieve decelerazione. Il tornante (punto 7) è la curva più difficile; per affrontarla la cosa migliore da fare è effettuare una curva decisa e frenare a breve distanza dall'inizio della curva, quindi accelerare e raddrizzare la vettura. In caso contrario, la spinta inerziale vi farà perdere parecchi secondi. Per la 8, invece, usate la spinta inerziale a curva avvistata per assumere la posizione opportuna e quindi accelerate in curva. Le tre curve sul terrapieno che seguono non costituiscono affatto un problema: basta una sterzatina minima rispettivamente a destra e sinistra. L'ultima curva difficile (punto 12) può essere affrontata in controsterzata accelerando in vista del rettilineo finale.

LA MONTAGNA

Il lungo tratto iniziale di questo tracciato presenta alcuni problemi, ma i piloti più bravi possono tranquillamente restare attaccati alla parte interna delle curve fino alla galleria del checkpoint. La curva che segue (punto 5) richiede una lieve frenata con il successivo deliberato impiego della spinta inerziale, e quindi un veloce ripristino dell'accelerazione. La curva successiva (punto 6) richiede soltanto una lieve decelerazione, ma il rettilineo che segue è molto stretto. Il tornante (punto 8) è la curva più difficile del tracciato, poiché la terra ammucchiata sul margine esterno è micidiale. La cosa migliore da fare è rallentare a curva avvistata, sterzare decisamente a destra e accelerare per infilare la pendenza. Anche la numero 10 richiede due brevi decelerazioni perché la si possa affrontare bene. La pendenza che segue e il tratto che attraversa la città non richiedono alcuna frenata, perciò potete andare a tavoletta fino al prossimo checkpoint. La salita che segue subito dopo il checkpoint presenta due curve facili (punti 14 e 15) a breve distanza l'una dall'altra, che esigono una controsterzata. Le due curve successive, che formano un lungo tratto a zig-zag, vanno affrontate usando la spinta inerziale. E' di fondamentale importanza slittare solamente lungo l'asfalto, dato che investire una delle miniparaboliche vi manderebbe fuori pista di brutto. La seconda curva dovrebbe essere infilata con notevole ritardo rispetto alla prima. Da lì, quindi, puntate a tutta birra verso il traguardo.

La strada cittadina sembra stretta, ma in realtà non è un problema

E PER FINIRE...

Ed ora che la parte tattica della guida è stata liquidata, eccovi qualcosa di più interessante: una serie di cheat mode capaci di soddisfare le esigenze di qualsiasi rallysta che non disprezzi il gioco sporco...

ACCEDERE A LAKE SIDE!

Questo trucco vi permetterà di selezionare il tracciato di Lakeside nelle modalità di gioco Practice, Time Attack e quella per due giocatori; la nuova opzione apparirà anche nella schermata dei Record e potrete selezionare la musica di Lakeside presso la schermata delle opzioni riguardanti il sonoro. Per attivare il cheat potete agire in due modi:

1) Terminare la modalità di gioco Championship in prima posizione, oppure...

2) Premere X e Y simultaneamente nella schermata per la selezione della modalità di gioco (mode).

Una volta effettuato, questo cheat rimarrà custodito nella memoria del Saturn finché vorrete.

GUIDARE LA STRATOS!

A meno che non siate eccezionalmente bravi come piloti, vi starete strappando i capelli nel tentativo di ottenere la vettura segreta, la Lancia Stratos. Ebbene, il cheat che segue vi permetterà di accedere a questa macchina in qualsiasi momento e anche di salvarla nella schermata dei record. Il miracolo può essere ottenuto in due modi:

1) Risultando al primo posto alla fine della modalità di gioco Championship Lakeside, oppure...

2) Premendo in sequenza X, Y, Z, Y, X alla schermata per la selezione della modalità di gioco (mode).

GUIDARE LA STRATOS IN MODALITA' DI GIOCO "ARCADE"!

Questo cheat funzionerà solo se sceglierete la modalità di gioco Arcade nella schermata delle opzioni. Una volta effettuato il trucco per poter accedere alla Stratos (vedi il paragrafo precedente), premete DESTRA quando il cursore si trova sulla Delta MT (nella schermata per la selezione della vettura) per ottenere la Stratos MT. Premete invece SINISTRA quando il cursore si trova sulla Celica AT per ottenere la Stratos AT. Occhio che i vostri record non verranno salvati con questa modalità.

POTENZIARE LA PROPRIA VETTURA!

Effettuando il trucco che segue la vostra vettura potrà godere di una potenza di accelerazione maggiore e di una presa migliore sulla strada. Fra l'altro, questo cheat può essere effettuato anche nel gioco da bar.

Per ottenere quanto detto, tenete premuto il tasto X e pigiate il tasto C per scegliere un'auto nella schermata per la selezione della vettura.

CORRERE CONTRO LA STRATOS!

Ebbene sì, è possibile correre contro la Stratos! In modalità di gioco Practice, s'intende. Per godere di questa bella opportunità, non dovete fare altro che tenere premuto il tasto Z e pigiare il tasto C per scegliere il tracciato e continuare a tenere premuto il tasto Z finché la partita non ha inizio. Attenzione: per far sì che questo trucco funzioni, dovete avere già effettuato il cheat per far apparire la Stratos.

ACCEDERE AL "MIRROR MODE"!

Come tutti i giochi firmati AM, anche **Sega Rally** offre l'opportunità di percorrere i tracciati in senso inverso. Se vi trovate in modalità di gioco Arcade, andate alla schermata con la scritta "select game", quindi tenete premuto il tasto Y e pigiate il tasto C per selezionare le modalità di gioco Championship o Practice.

Se invece giocate in modalità Time Attack o in quella per due giocatori, andate alla schermata per la selezione del tracciato, quindi tenete premuto il tasto Y e pigiate il tasto C per selezionare il tracciato. Attenzione però: i record sul Time attack non saranno memorizzati, e non sarà disponibile alcuna ghost car.

ZOOMARE DURANTE LA SEQUENZA DI CHIUSURA!

Per zoomare quando viene mostrata la sequenza di chiusura, tenete premuti Z e GIU', quindi premete L o R per zoomare in avanti o all'indietro.

EX NOVO
FUTURSHOW
1° Salone Multimediale
Bologna 13/17 aprile 1996
Segreteria: Sabatini SpA • Tel. 051/765056